ARCADES HEBDO

Arcades hebdo

JEUX INFORMATIQUES ET COMMUNICATION

CONCOURS ATARI : GAGNEZ UNE CONSOLE XE COMPLETE

• TESTS : *1943, Skychase Netherworld...*

• JOUEZ AVEC TITUS ET GAGNEZ UNE VOITURE RADIOCOMMANDEE

8F50



HEBDOMADAIRE N° 13 - 15 SEPTEMBRE 1988



La Haie de Pan – 35170 BRUZ
Tél. : 99.52.98.11 – Télécopie 99.52.78.57.
Serveurs : 3615 ARCADES et 3615 MHZ
Terminal NMPP E83
Gérant, directeur de publication
Sylvio FAUREZ

REDACTION

Directeur de la Rédaction et Rédacteur en chef
Denis BONOMO

Rédactrices
Laurence LE GENTIL
Nathalie POIRIER

FABRICATION

Directeur de fabrication
Edmond COUDERT
Concepteur graphiste et maquettiste
Patrick LOPEZ
Rewriter
Isabelle HALBERT

ABONNEMENTS

Abonnements - Secrétariat
Catherine FAUREZ – Tél. : 99.52.98.11

PUBLICITE

IZARD Création (Patrick SIONNEAU)
15, rue St-Melaine
35000 RENNES – Tél. : 99.38.95.33

GESTION RESEAU

OPTION Presse Diffusion
75, rue de Romainville
93100 MONTREUIL – Tél. : (16.1) 48.59.83.66
Terminal NMPP E13

ARCADES HEBDO est édité par les Editions SORACOM, filiale de la S.A. FAUREZ-MELLET, en cours de constitution ; éditrice de AMSTAR, CPC, PCompatibles Magazine, ASTROLOGIE Pratique, MEGAHERTZ Magazine.
RCS Rennes B319 816 302



• Groupe de Presse FAUREZ-MELLET
• Commission Paritaire 64963 – ISSN 0755-4419



Personne n'y croyait et pourtant l'Arcades Hebdo est dans vos mains. Un pari sur l'avenir et nous vous remercions de vos nombreux encouragements.

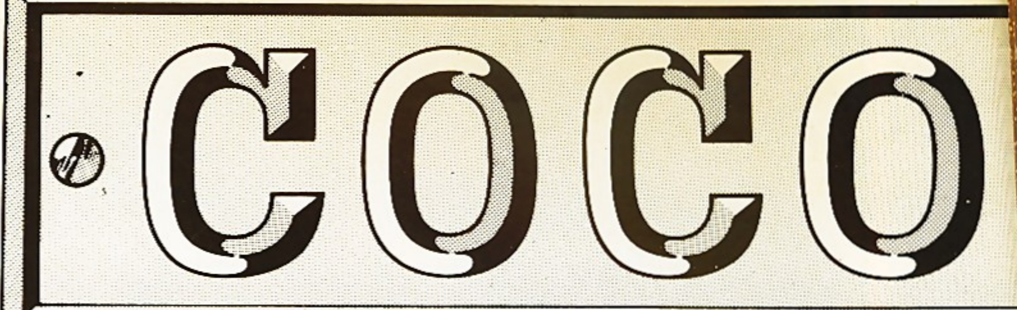
Pour répondre à la question de quelques abonnés, soyez sans crainte, tous ceux qui recevaient Arcades mensuel verront leur abonnement transformé automatiquement. N'oubliez pas, comme vous savez si bien le faire, de nous envoyer vos critiques (pas les félicitations !). C'est avec vos avis que nous améliorerons à nouveau Arcades dans sa nouvelle version.

La Rédaction



Photocomposition SORACOM – Photogravure BRETAGNE PHOTOGRAVURE – Impression Imp. MAYENNAISE – 53100 MAYENNE
Distribution NMPP – Dépôt légal – N° 24407





IL Y A LES CLIENTS COCONUT... IL Y A CEUX QUI CHERCHENT ENCORE...

COCONUT ÉTOILE
41, avenue de la Grande-Armée
75016 PARIS ✆ 45.01.67.28
Métro Argentine (Fermé le Lundi)

COCONUT RÉPUBLIQUE
13, boulevard Voltaire
75011 PARIS ✆ 43.55.63.00
Métro Oberkampf

COCONUT MONTPELLIER
C. CIAL LE TRIANGLE NIV. BAS
34000 MONTPELLIER ✆ 67.58.58.88
(FERMÉ LE LUNDI)

AMSTRAD CPC

COMPILATIONS :	C/D
LES GREMLINS	110/165
COLLECTION KONAMI	110/180
TOP TEN COLLECTION	99/145
10 GREAT GAMES 2	110/190
ARCADE ACTION	110/180
LES GEANTS D'ARCADE	110/190
GOLD HITS N.3	110/190
GAME SET & MATCH	129/169
MAGNIFICIENT 7	110/159
IMAGINE ARCADE HITS	110/159
ALL STAR HITS N.2	110/159
LES TRESORS DE U.S. GOLD	110/169
ALBUM EPYX	110/180
HIT PACK	95/145
HIT PACK 2	95/145
HIT PACK TRIO	95/145
6 PACK VOL.2	95/145
6 PACK VOL.3	95/145
ALIEN SYNDROME	95/139
ARKANOID 2	89/145
A.T.F	95/145
BEYOND THE ICE PALACE	95/145
BLOOD BROTHERS	95/145
BUBBLE BOBBLE	95/145
BASKET MASTER	89/145
BUGGY BOY	95/145
CHAMPIONSHIP SPRINT	95/145
CHARLIE CHAPLIN	95/145
CONSPIRATION	145/185
CRAZY CARS	129/159
COMBAT SCHOOL	89/145
CALIFORNIA GAMES	89/139
DARK SCEPTRE	95/145
ENDURO RACER	89/139
GUNSMOKE	95/145
GABRIELLE	139/175
GUADALCANAL	95/145
GRYZOR	89/139
GAUNTLET 2	95/145
HURLEMENTS	/195
IMPOSSIBLE MISSION 2	95/145
INTERNATIONAL KARATE +	95/145
KARNOV	95/145
L'ARCHE DU CPT BLOOD	199
LAZER TAG	95/145
LA PANTHERE ROSE	99/149
L'ANNEAU DE ZENGARA	145/189
LA CHOSE DE GROTEMBURG	135/175
L'ANGE DE CRISTAL	145/195
L'OEIL DE SETE	145/185
MACH 3	129/179
MATCH DAY 2	89/149
NORTHSTAR	95/145
NIGEL MANSELL GRAND PRIX	95/145
OUT RUN	89/145
PIRATES	/179
PREDATOR	89/145
PLATOON	89/145
PROFESSION DETECTIVE	/225
QIN	/245
ROAD BLASTERS	89/139
RAMPAGE	95/145
ROLLING THUNDER	95/145
RYGAR	89/139
ROAD RUNNER	89/139
SPACE RACER	145/195
SPY VS SPY TRILOGY	95/145
SUPER HANG ON	95/145
SUPERSTARS SOCCER	95/145
STAR WARS	95/145
SUPER SPRINT	89/145
SILENT SERVICE	95/145
STARGLIDER	145/195
THE HUNT FOR RED OCTOBER	145/195
TARGET RENEGADE	89/145
TETRIS	95/145
THUNDERCATS	89/139
TRANTOR	89/139
VIXEN	99/139
VENOM STRIKE BACK	95/145
WONDERBOY	89/139

COMMODORE 64

COMPILATIONS :	C/D
COLLECTION KONAMI	110/189
ARCADE ACTION	110/180
LES GEANTS D'ARCADE	110/190
TOP TEN COLLECTION	99/145
GAME, SET & MATCH	129/179
LES TRESORS D'US GOLD	115/179
MAGNIFICIENT 7	110/169
ALBUM EPYX	99/149
HIT PACK	89/139
HIT PACK 2	89/139
HIT PACK TRIO	89/139
6 PACK VOL. 2	89/139
6 PACK VOL. 3	89/139
POWER CARTRIDGE	470 K
ARKANOID 2	95/145
A.T.F.	89/139
APOLLO 18	95/145
AIRBONE RANGER	145/195
BEYOND THE ICE PALACE	95/145
BIVOUAC	189/189
BARD'S TALES	/195
BARD'S TALE 2	/245
BASKET MASTER	89/145
BUGGY BOY	95/145
BUBBLE BOBBLE	95/145
CORPORATION	95/145
CHAMPIONSHIP SPRINT	95/145
CHESSMASTER 2000	120/195
CHUCK YEAKER FLIGHT ADV	99/189
COMBAT SHOOL	89/145
CALIFORNIA GAMES	89/139
DEFENDER OF THE CROWN	130/145
FLIGHT SIMULATOR II. NF	490/590
GUTZ	89/139
G.B. AIR RALLY	95/145
GRYZOR	95/145
GETTYSBURG	/390
GUADALCANAL	95/145
GUNSHIP	139/189
GAUNTLET 2	95/145
HERCULES	95/145
IMPOSSIBLE MISSION 2	95/145
IMPACT	120/169
ICE HOCKEY	110/169
JINKS	95/145
KARNOV	95/145
KNIGHT GAMES 2	95/145
LORD OF CONQUEST	99/169
LAST NINJA	99/145
MINI PUT	120/169
MATCH DAY 2	95/145
OUT RUN	95/145
PANDORA	95/145
PAC LAND	95/145
PREDATOR	95/145
POWER AT SEA	99/169
PLATOON	89/145
PROJECT STEATH FIGHTER	145/195
PROHIBITION	175/175
P.H.M. PEGASUS	99/145
PIRATES	145/185
ROADWARS	/160
ROLLING THUNDER	95/145
RASTAN SAGA	95/145
SUPER HANG ON	95/145
SAMURAI WARRIOR	95/145
SKATE OR DIE	99/159
SPY VS SPY TRILOGY	95/169
SKYFOX 2	99/149
SUPER STAR SOCCER	95/180
STAR WARS	95/145
SIDE ARMS	89/145
SUPER SPRINT	85/135
SILENT SERVICE	120/149
TARGET RENEGADE	95/145
THE TRAIN	99/149
TETRIS	95/145
TEST DRIVE	99/149
THE HUNT FOR RED OCTOBER	169/219
WORLD TOUR GOLF	120/190
WARGAME CONSTRUCTION SET	/240
WORLD CLASS LEARDERBOARD	95/145

SPECTRUM

COMPILATIONS :	
LES GEANTS D'ARCADE	120
TOP 10 COLLECTION	120
LES TRESORS DE U.S. GOLD	110
GAME, SET & MATCH	129
MAGNIFICIENT 7	110
NOW GAMES 5	130
HIT PACK	95
HIT PACK 2	95
HIT PACK TRIO	95
6 PACK VOL.2	95
6 PACK VOL.3	95
ACTION FORCE 2	95
ARKANOID 2	95
A.T.F.	95
BLOOD BROTHERS	95
BASKET MASTER	95
CRAZY CARS	140
CHAMPIONSHIP SPRINT	95
CALIFORNIA GAMES	95
COMBAT SHOOL	89
EARTHLIGHT	11
F 15 STRIKE EAGLE	120
G.B. AIR RALLY	120
GAUNTLET 2	95
GRYZOR	89
GUNSHIP	120
HERCULES	95
HIGH FRONTIER	95
IKARI WARRIOR	95
KARNOV	95
LAZER TAG	95
MATCH DAY 2	89
NIGELL MANSELL	95
OUT RUN	95
PREDATOR	95
P.H.M. PEGASUS	95
PLATOON	89
ROADWAR	95
ROLLING THUNDER	89
RAMPAGE	95
RASTAN SAGA	95
RYGAR	89
RENEGADE	95
ROAD RUNNER	95
SUPER HANG ON	95
SUPER SPRINT	95
SILENT SERVICE	120
TARGET RENEGADE	95
TRANTOR	95

ATARI XL/XE

	C/D
ACE OF ACES	99/149
ARKANOID	95/145
BASIL DETECTIVE	110/160
COLONIAL CONQUEST	/390
CRUSADE IN EUROPE	120/169
COLOSSUS CHESS 4.0	120/169
DRUID	120/169
GAUNTLET	95/145
ENCOUNTER	120/169
F 15 STRIKE EAGLE	120/169
GUILD OF THIEVES	/210
GREEN BERET	95/...
KAMPFGRUPE	/390
KNIGHT ORC	189/195
LEADER BOARD	95/145
MIG ALLEY ACE	120/169
MIRAX FORCE	110/169
NATO COMMANDER	120/...
PIRATES OF THE BARBARY COAST	/149
SONS OF LIBERTY	/490
SPY VS SPY 2	89/...
SPY VS SPY 3	120/180
SPITFIRE ACE	120/169
SOLO FLIGHT 2	120/169
SILENT SERVICE	95/145
TUER N'EST PAS JOUER	110/169
THE PAWN	/199
TOMAHAWK	110/169
WARGAME CONSTRUCTION SET	/290
WINTER OLYMPIADE 88	120/...

PC 1512 & COMPATIBLES

ALBUM EPYX	195
ACE 2	195
ARKANOID	190
ANNALS OF ROME	290
ANCIENT ART OF WAR	290
ANCIENT ART OF WAR AT SEA	290
B24	490
BED LAM	225
BOULDERDASH 2	145
CHARLIE CHAPLIN	225
CALIFORNIA GAMES	195
CRAZY CARS	195
CONFLICT IN VIETNAM	245
CRUSADE IN EUROPE	290
CRASH GARRET	269
CHUCK YEAGER FLIGHT ADVANCED	245
COMMANDO	390
CHESSMASTER 2000	190
DECISION IN THE DESERT	290
DRILLER	210
DIG DUG	190
DEFENDER OF THE CROWN	245
DESTROYER	215
FLIGHT SIMULATOR	450
SCENERY DISK 1 A 7 POUR FLIGHT SIM.	
l'UNITE	250
SCENERY JAPAN	250
SCENERY SAN FRANCISCO	250
GOLD HITS	195
GAUNTLET	245
GRYZOR	185
GETTYSBURG	390
GUNSHIP	295
IMPOSSIBLE MISSION 2	245
IKARI WARRIOR	225
ICE HOCKEY	290
IMPACT	179
INFILTRATOR 2	345
JEANNE D'ARC	285
JINXTER	245
JET	490
KARATEKA	290
KAMPFGUPPE	350
KING QUEST TRIPLE (1,2 et 3)	295
L'ARCHE DU CPT BLOOD	249
LOCK ON	290
LA MARQUE JAUNE	245
LE MAITRE DES AMES	215
MANHATTAN DEALERS	265
MINI PUT	245
MACH 3	215
MICRO SCRABBLE	290
MECH BRIGADE	290
P.H.M. PEGASUS	225
PIRATES	225
PC 1512 HITS	225
PSI 5	290
POLICE QUEST	245
PROHIBITION	220
PHANTASIE 3	290
QIN	269
RAMPAGE	290
RAD WARRIOR	245
STARQUAKE	195
SPACE RACER	185
STRIP POKER 2	169
STRIKE FORCE HARRIER	290
SUPER SKI	275
SUBBATTLE	245
SPACE QUEST 2	350
SHANGAI	245
S.D.I.	275
STARGLIDER	195
SILENT SERVICE	225
TETRIS	195
THE HUNT FOR RED OCTOBER	225
TEST DRIVE	269
U.M.S.	225
ULTIMA 3	225
ULTIMA 4	225
VOYAGE AU CENTRE DE LA TERRE	285
WINTER OLYMPIADE 88	195
WIZBALL	185
3 D HELICOPTER	190

ATARI 520/1040 STF

ALBUM EPYX	239
ALIEN SYNDROME	185
ARKANOID 2	195
ARKANOID	120
BEYOND THE ICE PALACE	185
BUGGY BOY	195
BUBBLE BOBBLE	175
BARD'S TALES	225
BARBARIAN (PSYNOSIS)	195
BARBARIAN (PALACE SOFT)	140
CHARLIE CHAPLIN	195
CAPTAIN AMERICA	195
CARRIER COMMAND	220
CHESS (PSION)	295
CHESSMASTER 2000	225
CRAZY CARS	225
DONGEON MASTER	245
DEFENDER OF THE CROWN	269
EXPLORA	345
ENDURO RACER	145
FOUNDATIONS WASTE	290
F15 STRIKE EAGLE	195
FLIGHT SIMULATOR II NF	345
GOLDRUNNER 2	195
GAUNTLET 2	195
GUNSHIP	239
IKARI WARRIOR	195
IMPOSSIBLE MISSION 2	185
INTERNATIONAL SOCCER	185
JEANNE D'ARC	280
KILLDOZERS	195
KING QUEST TRIPLE (1,2 et 3),	290
LES GEANTS DE L'ARCADE	245
LES CLASSIQUES	245
LEGEND OF SWORD	245
LORD OF CONQUEST	225
LES MAITRES DE L'UNIVERS	195
LEATHERNECK	225
LA PANTHERE ROSE	225
L'ANGE DE CRISTAL	225
L'ARCHE DU CPT BLOOD	225
LEADER BOARD	175
MANHATTAN DEALER	225
MACH 3	195
MARBLE MADNESS	195
MANOIR DE MORTVILLE	175
OBLITERATOR	225
OUT RUN	195
PANDORA	195
POWER STRUGGLE	190
PREDATOR	225
POLICE QUEST	225
QIN	235
ROAD BLASTER	245
ROADWARS	195
RETURN TO GENESIS	195
ROLLING THUNDER	195
RAMPAGE	140
ST ADVENTURE CREATOR	490
STARQUAKE	185
SPITFIRE 40	185
SUPER SKI	225
SPACE HARRIER	195
SECONDS OUT	185
STRIP POKER 2	195
SUPER SPRINT	140
STAR WARS	175
STAR TREK	175
TARGET RENEGADE	225
TOP GUN	119
TRANTOR	195
TEST DRIVE	295
THE HUNT FOR RED OCTOBER	225
TERRORPODS	195
U.M.S.	225
ULTIMA 4 FRANÇAIS	295
VERMINATOR	225
VIXEN	225
VOYAGE AU CENTRE DE LA TERRE	295
VOYAGER 10	285
WHERE TIME STOOD STILL	195
WINTER OLYMPIADE 88	195
XENON	185

MICROPROSE IN COCONUT LAND

C'est pas le titre d'un nouveau jeu mais c'est une bonne idée... Laquelle ? Ben, lis, tiens !
MicroProse sera le premier éditeur de jeux à s'associer aux magasins COCONUT pour organiser des journées d'animation. Ces magasins sont bien connus dans le domaine des logiciels de jeu. De plus, l'accueil y est toujours très cordial...
L'idée consiste à présenter au public les produits qu'il ne connaît que par la pub. Quoi de plus sain que d'essayer un jeu avant de l'adopter ?
MicroProse a choisi de marquer la sortie de Gunship sur Amstrad CPC et va organiser des journées de démo. C'est le magasin Coconut du Bd Voltaire à Paris qui accueillera les visiteurs intéressés. Les démonstrations se feront en compagnie des vendeurs. Ce sera aussi l'occasion de gagner quelques badges et des posters... et on croit savoir qu'il y aura d'autres surprises ! Alors, un seul cri : tous chez Coconut, Bd Voltaire à Paris, du 3 au 8 octobre et plus particulièrement le mercredi et le samedi. Et si ça marche bien, l'opération s'étendra aux autres magasins de France... et peut-être à d'autres éditeurs.

VIVE LA FRANCE... ET LA MICRO

Sur cinq micros vendus en Europe, un arrive dans les mains des français. Détrônés, les consommateurs anglais et allemands. Avec la baguette, le rouge et le béret, l'ordinateur fait désormais partie du costume traditionnel français. Qui s'en plaindra ?

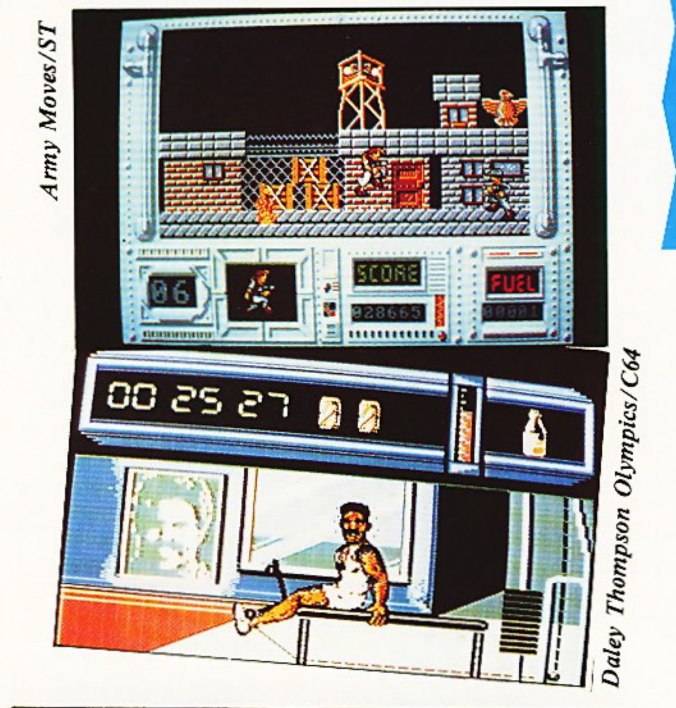
IMAGINE

Les bérets verts attaquent le PC. C'est Marchais et Lajoinie qui vont faire la gueule si vous leur téléphonez pour annoncer ainsi la nouvelle. Non, c'est **Green Beret**, le célèbre titre d'Imagine qui est converti aux PC et compatibles. Attendons pour voir l'animation ; ce sera prochainement dans la rubrique des adaptations.

Déjà 3 semaines que je devais vous présenter une photo de **Army Moves** sur ST. J'ai vu le jeu. Il n'est pas très facile et si les graphismes ne vous plaisent pas, c'est que vous êtes difficiles !



Green Beret/PC



Army Moves/ST

Daley Thompson Olympics/C64

OCEAN

Daley Thompson Olympics... Le décathlon sur nos micros. Si t'as pas suffisamment de souffle pour aller courir sur un stade, tu peux toujours agiter ton joystick et participer aux 10 épreuves (ben ouais, c'est ça décathlon) en compagnie de Daley Thompson. Si tu connais que Michaël Jackson, Thompson, ça doit pas te dire grand'chose. Pourtant, y' passe pas inaperçu l'athlète... Ceci étant dit, on verra si le jeu est à la hauteur du personnage. En attendant le test, tu peux toujours t'échauffer devant la photo d'écran (C64). Y'en a aussi pour CPC, Spectrum, ST et Amiga.

WANTED !

Des bons programmeurs connaissant toutes les machines et, plus particulièrement, Amiga et ST.
Tu te sens concerné ? Ah, ah... Une seule chose à faire, contacter Microïds. On te donne même l'adresse pour pas que tu perdes du temps : 81, rue de la Procession - 92500 Rueil Malmaison. Au fait, c'est la dernière fois qu'on l'écrit, parce que cet appel était déjà passé dans le n° 12.

BENEFS RECORDS

C'est chez Commodore. Ben, on dirait que ça marche, chez eux ! L'année fiscale 1988 s'est soldée par une progression de 8 % du chiffre d'affaires par rapport à 1987 et des bénéfices records. Tu y as sûrement contribué si tu t'es offert un Amiga...

+ 500

C'est l'augmentation du prix des ST. Atari, frappé comme d'autres par la pénurie de chips mémoires (pénurie liée à une forte demande) a été contraint d'augmenter le prix de ses micros. Un 520 ST coûte désormais 3 500 balles. Quant aux autres constructeurs, ils devraient suivre dans la foulée cette tendance à l'augmentation (Amstrad en particulier).

DES JOYSTICKS, ENCORE DES JOYSTICKS !

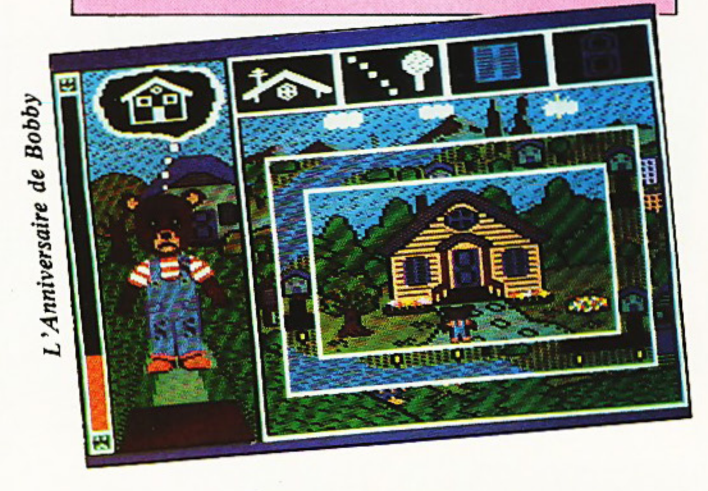
• Il en faut pour tous les goûts et pour toutes les mains... Il en faut aussi pour toutes les bourses. Alors voici quelques spécimens qui sont passés entre nos mains.
Cette brute d'Olivier (le mec qui travaille sur la revue CPC) a choisi un modèle fonction de sa carrure et de la taille de ses pieds. Euh... je voulais dire, de ses mains. Ce modèle **"Cobra"**, comme le colt du même nom, tire plus vite que son ombre, grâce à une fonction "tir rapide". Les commandes internes sont des microswitches et l'ensemble est très robuste. Ça ressemble presque à un mini-manche d'avion avec une gâchette de tir commandée par l'index. Le socle est aussi imposant que le levier. Il se cramponne à la table au moyen de 4 ventouses. C'est bien, mais c'est assez cher : 520 F... et puis, faut de grosses mains. Interdit aux fillettes et aux bébés ; réservé à ceux qui cassent 10 joysticks par an et qui n'ont pas peur d'un manche un peu dur.
Un autre modèle, beaucoup moins coûteux à l'achat (82 F), est de forme et de taille plus habituelles. Muni de 4 ventouses, il tient bien sur la table. Il possède un poussoir de tir qui tombe sous le pouce et des empreintes pour les doigts empêchant la main de glisser. Un double poussoir de tir est disposé sur le socle. Hélas, son maniement est un peu dur ce qui, à la longue, se révèle fatigant.
Le dernier modèle, pour cette semaine, est baptisé **Super Shot 5 000** : les possesseurs d'Amstrad CPC seront contents : il existe un modèle avec une prise sur le socle, permettant le raccordement d'un autre joystick. Si sa forme et sa présentation sont identiques au modèle précédent, il faut souligner que les contacts sont, cette fois, des microswitches et que le manche est moins dur à manier : un avantage certain. Son prix : 145 F !
L'ensemble de ces produits est de fabrication italienne. Vente par correspondance, BEP, annonceur dans Arcades Hebdo.



Les petits coloriages malins

COKTEL VISION

Avant la fin septembre, on devrait découvrir des nouveaux jeux, qui s'ajoutent à ceux que nous avons déjà annoncés précédemment. **Rogger Rabbit** est un jeu d'aventure et d'arcade qui s'inspire du nouveau film de Disney. **Jungle Book** lui, tire ses sources du "livre de la jungle" de Kipling. De l'arcade... pure !
Et comme c'est la rentrée, de nombreux éducatifs pointent le bout de leur nez. **La bosse des maths** sur Amiga et Thomson. Balade au Pays de Big Ben, Visa pour Hyde Park, Enigme à Oxford pour bosser l'anglais sur Amiga, pour ne citer que ceux-là.


L'Anniversaire de Bobby

CARRAZ EDITIONS

• Tous ceux qui ont des enfants ou des frères et sœurs ayant entre 3 et 5 ans connaissent Patty, Bobby et Fanny, héros de la série télévisée "les petits malins".
Nous les retrouvons dans le logiciel **Les petits coloriages malins"** qui a pour but d'apprendre aux enfants les couleurs, le coloriage mais aussi l'organisation dans l'espace écran et la latéralisation gestuelle et visuelle. Le programme comporte trois niveaux de difficulté s'adressant à chaque section de la maternelle. Notre première impression est bonne en ce qui concerne la version CPC où nous trouvons une grande recherche dans le graphisme et des couleurs éclatantes. A approfondir.
Ce logiciel est également prévu sur Atari ST.

• Dans le domaine du jeu à orientation éducative, voici **l'anniversaire de Bobby** sur CPC qui met en scène ce charmant ourson. En allant chercher Patty et Gaby, Bobby a tout perdu : son parapluie et son chemin. Il va donc falloir tout retrouver avant la tombée de la nuit et sans que le moral de Bobby ne chute à zéro !
Ce programme présentant des icônes et fonctionnant avec des superpositions de fenêtres est également prévu sur ST, Thomson, PC et Compatibles.

LORICIELS

Il y aura bien une surprise livrée avec **944 Turbo Cup**, dont la sortie est programmée fin octobre sur PC, ST, CPC, Amiga. Comment, vous n'avez pas deviné ? Vous pouvez toujours poser la question à René Metge qui vient de classer sa Porsche Loriciels, à la 5ème place au GP d'Albi, le 4 septembre.

FIL

• Est comme Ducros, et se décarcasse. Faut dire qu'après Atomik et Aquanaute, il fallait faire quelque chose. Ben y z'ont fait et ça s'annonce pas trop mal. Attendez, faut que j'retrouve le papier avec les titres.

Y'a **Top Gun** sur Thomson mais... c'est pas terrible. **Crazy Cars** de Titus, sera distribué par FIL pour la version Thomson. Valable pour possesseurs de TO8, 9 et 9+. Les jeux olympiques d'été, c'est **Sports d'été,** avec 6 épreuves. Va te faire voir chez les Grecs n'est pas le titre de cette aventure se déroulant au temps de la Grèce antique. Ce serait plutôt (le pote à Donald) ? **La Perle d'Arion** et c'est annoncé sur Thomson et CPC.

On continue, les mecs ! Après la Grèce, **le tour du monde en 80 jours**, une aventure mêlant textes et images (pour les enfants sages) sur C64. **High Epidemy** est un jeu d'arcade, sur CPC (trouvez dans ce début de phrase 2 titres du groupe de presse Faurez-Mellet et vous aurez gagné toute la considération de cet heureux couple et la mienne aussi, si mon patron ne me tue pas pour l'avoir cité dans l'hebdo). Il occupe beaucoup de place (pas mon patron, le jeu) sur l'écran puisque, comme Arkanoïd, il s'étale sur toute la hauteur du moniteur du CPC. **Duel** est tiré du film de Spielberg : frissons garantis, au volant d'un pick-up poursuivi par un semi-remorque. C'est sur PC.

Attendez, y'en a encore ! Sur ST, maintenant. **Gédéon le Caméléon** (il est camé, Léon ? Il se shoote au Guy Lusque, peut-être...) est un éducatif très coloré, réservé aux plus petits et a pour but de leur apprendre à lire et à reconnaître les lettres. Z'ont intérêt à apprendre fissa pour qu'on leur mette Arcades Hebdo entre les mains. **Numéro 10**, ça vous rappelle keque chose, si comme Nathalie, vous aimez le foot. Cette simu a été adaptée sur ST. **Truck** est à la fois une course de camions, une épreuve de slalom et... un parcours sur 2 roues. Enfin **Incantation** a été développé par Softhawk et c'est une aventure policière.

Ben mes cocos, il va falloir de la place dans les prochains hebdos pour parler de toutes ces nouveautés. J'vous quitte là, j'ai un coup... de FIL.

Battle Chess/Amiga

Netherworld/CPC

Crazy Cars/ Macintosh

TITUS

On vous l'annonçait dans un précédent Arcades. **Crazy Cars** sera le premier jeu français sur Macintosh 2. C'est James qui va être content. Comment, vous ne connaissez pas James ? C'est le rambo de notre rédaction, faudra que j'vous le présente dans un prochain numéro...

Ça s'appelle **Galactic Conqueror**, ça va sortir avant la fin septembre, ça tourne sur Amiga et c'est, paraît-il, une nouveauté d'enfer. Et bien, en route pour l'enfer !

ELECTRONIC ARTS

• Un jeu de rôle basé sur un thème de science fiction. C'est **Sentinel Worlds I : Future Magic**. Encore un titre à rallonge ! Le joueur se retrouve dans un système de 3 planètes constamment harcelé par des raids d'origines inconnues. Un jeu que nous devrions découvrir prochainement ; il est compatible CGA et EGA.

• Quant à **Wasteland's**, il nous promet du beau ! La tension monte entre russes et américains. Soudain, les images des satellites espions disparaissent. Aïe, aïe, aïe, mon frère... quelle panique ! Mais on vous en dira plus sous peu (c'est toujours pour le PC).

• Pour Amiga et PC, on annonce **Battle Chess**. Là, dans ma grande bonté, je vous file une photo. Have a look, mon frère ! C'est pas une bonne idée que de donner la vie aux pièces d'un jeu d'échecs ? La stratégie du noble jeu teintée de deux gouttes d'action et de combats. Une bibliothèque d'ouvertures de 30 000 mouvements d'un côté ; de l'autre, des animations et des sons digitalisés. Aargh ! L'impatience me ronge.

HEWSON

Après **Netherworld** versions C64 et ST, c'est au tour des possesseurs de CPC Amstrad de s'impatienter. Encore un p'tit effort et il sera là. Voilà déjà sa photo...

EPYX

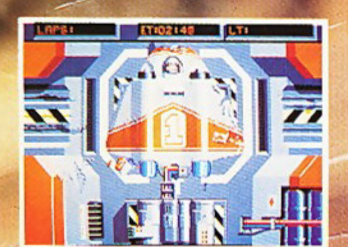
Gold, Silver, Bronze la fameuse compil qu'on attendait (Summer Games I, II et Winter Games) est disponible. C'est l'occasion où jamais de se procurer ces jeux célèbres. Existe en Amstrad CPC, C64 et Spectrum. Alors, prêt pour Séoul ?

POWERDROME™

Le Ben Hur du 25e siècle.

sur Atari ST
et bientôt Amiga.

ELECTRONIC ARTS™

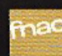






Photos d'écran Atari ST





BRITISH TELECOM

• **Whirligig** est arrivé sur Amiga. On va vous tester ça avec un plaisir non dissimulé car ce dernier Firebird est très attendu. Chez Rainbird, **Corruption** (PC) vient de sortir. Enfin, sur Amstrad CPC, **Samuraï Warrior** a été adapté.
• **Savage**, c'est le titre d'un jeu développé par Probe pour Firebird. C'est, paraît-il, si exceptionnel que ça va se poser comme un nouveau standard de jeu... Nous, on n'a pas vu de photo, alors on attend ! Prévu pour C64, CPC, Spectrum, ST, Amiga, PC.
• **Carrier Command** est sorti sur Amiga. A suivre... dans la rubrique "Adaptations".
• Les nerfs à fleur de peau. C'est ce qui va se passer avec **Intensity**, un jeu qui demande une grande dextérité (et pour les gauchers, comment on dit ?). Encore une histoire de prisonniers à délivrer et de vilains aliens à combattre. Ça vient, ça vient sur C64 et Spectrum...

GRANDSLAM

Ça s'appelle Power Pyramids, c'est sur Spectrum et on a juste une photo à vous présenter. Grandslam sera peut-être plus généreux bientôt...

INCENTIVE

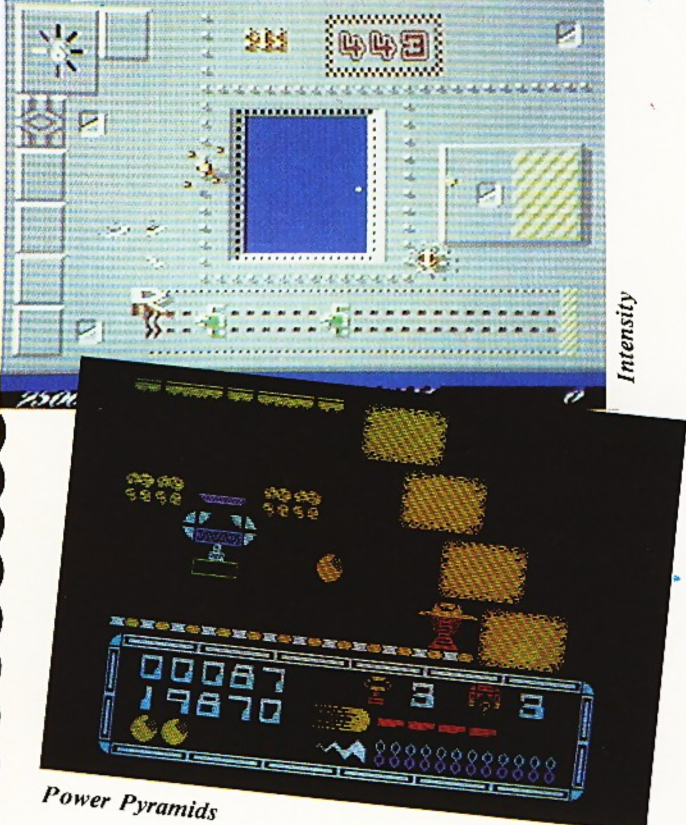
Annonce **Dark Side** (la suite de Driller) sur PC et Compatibles. On attend l'heureux évènement pour octobre (mais non, c'est pas de toi qu'j'cause Laurence !).

ELITE

Après la conversion du coin-op sur ST, Bomb Jack est prêt sur Amiga. On l'a reçu il y a quelques jours et on va le disséquer pour la rubrique adaptations. Un jeu toujours aussi sympa !

Trackers





Intensity

Power Pyramids

EXXOS

C'est le label top niveau (qualité, originalité des thèmes, etc.) de ERE International. Ils nous en annoncent des jeux ! Pour bientôt, ou pour un peu plus tard... Même que certains y z'ont pas de titre. Enfin, pas encore !
Y'en a un qui se passe en l'an 4000. Peut-être que c'est pour ça qu'on connaît pas encore son titre ? C'est un jeu de rôle et d'arcade. Son thème ? Faire passer l'âme d'un corps à un autre. Les scientifiques expérimentent directement sur l'homme...
Un jeu qui sera, paraît-il, très original sous tous ses aspects. Quant à l'autre, tout aussi anonyme, il se passe aussi dans un lointain futur. Le joueur aura 4 épreuves à accomplir au cours desquelles il affrontera les champions de 8 civilisations de l'univers. Encore un effort et vous allez découvrir les épreuves. Du foot ? Niet ! Saut en longueur ? Que nenni ! 100 m nage libre ? Perdu ! Il s'agit de la maîtrise de l'énergie, maîtrise de l'espace, maîtrise des ondes mentales et maîtrise du temps. Z'auriez pas deviné, c'est sûr ! Des olympiades galactiques en quelque sorte...

MICROIDS

Un léger retard est annoncé dans la sortie de **Chess Worker** sur PC et Compatibles. Cet utilitaire, qui semble très alléchant aux yeux des mordus d'échecs ne paraîtra pas avant le 15 octobre. Soit ! On attendra...

Quant à **Trackers** (la double simulation de quads), on ne résiste pas au plaisir de vous en montrer une photo.

DELPHINE SOFTWARE

C'est l'un des p'tits nouveaux dont -au sujet desquels- on vous disait qu'on en recauserait. Michaël Sportouch (and Go !) a reçu notre envoyé spécial dans son bureau directorial. J'attends le reportage, Stéphane, sinon tu vas voir ta gueule à la récré ! C'est pas tout d'aller draguer la gueuse à Paris, faut aussi bosser. (Et un rédac'chef exclavagiste, un !). En attendant, sont en train de nous préparer (sous un titre provisoire : **Bio Challenge**) un super jeu d'arcade qui risque d'en défriser plus d'un ! Graphismes en 160 couleurs sur ST et musik béton sur ami gars ! Un futur hit...

PRISM LEISURE

Nous prépare un monument. Un truc sur Amiga qui s'appelle **The Kristal**. Si les programmeurs ne perdent pas trop de temps à draguer leurs gonzesses, ça devrait sortir fin octobre. D'après un article paru dans Amiga User International, le jeu s'avèrera être un évènement, un truc comparable (pour le choc) à Defender of the Crown. Une sorte d'épopée moderne où l'arcade et l'aventure seront mêlées faisant intervenir de nombreux personnages animés sur des paysages et décors très travaillés. L'objectif de Fissionship (les créateurs) est de surpasser en qualité graphique le célèbre titre de Cinemaware.

2e FESTIVAL DE LA MICRO

Le salon de l'informatique de loisirs

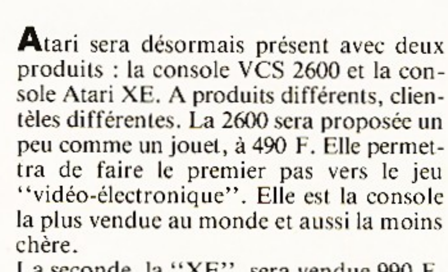


Espace Champerret. Métro Porte Champerret. Paris 17e

Organisation : NEO MEDIA 5-7, rue de l'Amiral Courbet 94160 Saint-Mandé - tél. : 43.98.22.22 - télécopie : 43.28.72.12

ATARI :
LE TRIMESTRE DES CONSOLES

Atari va relancer l'offensive des consoles sur le marché français. Après des mois d'observation (souvenez-vous, Arcades vous présentait la console XE dans son numéro 3), les responsables commerciaux estiment que le créneau existe. Enfin, plus exactement, deux créneaux.



La décision la plus importante qui précède la campagne que nous allons connaître dans les semaines à venir concerne la création en France d'Atari Loisirs. On aura donc, d'un côté, la partie "pro" avec les compatibles, les Méga ST, les imprimantes laser, la PAO ; de l'autre, les ST et les consoles. Un des responsables "communication" d'Atari France, Jean Richen, nous confiait récemment : "nous avons vendu pendant ces derniers mois presque autant de consoles que nos principaux concurrents, à la seule différence que eux, ont fait d'importantes opérations de promotion alors que nous, nous n'avons rien fait dans ce domaine.

Atari sera désormais présent avec deux produits : la console VCS 2600 et la console Atari XE. A produits différents, clientèles différentes. La 2600 sera proposée un peu comme un jouet, à 490 F. Elle permettra de faire le premier pas vers le jeu "vidéo-électronique". Elle est la console la plus vendue au monde et aussi la moins chère.

La seconde, la "XE", sera vendue 990 F. Pour le prix, le client va découvrir dans l'emballage, une console accompagnée de son "pistolet" et d'un indispensable joystick. Deux jeux permettant de se faire la main immédiatement ; le premier intégré à la console ; le second, en cartouche, faisant appel au "pistolet". A ce prix, le produit est attractif par rapport à ses concurrents.

De plus, il dispose d'une bibliothèque de jeux qui, sans être révolutionnaire, a le mérite de ne pas coûter bien cher (cartouches entre 50 et 140 F !).

Mais l'atout principal de la "XE" est incontestablement lié à son caractère évolutif. En effet, moyennant quelques centaines de francs (490 F), on peut transformer la console en micro-ordinateur. Ce complément se présente sous la forme d'un ensemble clavier et magnéto K7 (pour le chargement et la sauvegarde des programmes).

Le joueur peut alors s'initier à la programmation (un bon conseil, si vous visez cette console, insistez sur ce point auprès de vos parents !). En complément, il récupère le célèbre Flight Simulator et son manuel et s'ouvre des possibilités vers l'importante bibliothèque de jeux de la gamme "XL" (souvenez-vous, ces micros bradés à moins de 500 balles, il y a 3 ans...). Bien sûr, tous ne sont pas excellents mais certains sont comparables à ceux que l'on peut trouver sur Spectrum ou Amstrad CPC. Dans l'ensemble, en Angleterre, le hit sur Atari est composé de "budgets".

Cette offensive d'Atari débute quelques semaines avant les fêtes de fin d'année : un bon moyen de s'accaparer une petite part du marché, au moment où Master Games Systems, qui distribue Sega en France, semble connaître un passage à vide et où Bandaï a repris la distribution de Nintendo qui n'a jamais connu en France le succès qu'on aurait pu attendre. Chez les Anglais, on attend la même attitude de promotion des 2 consoles.

Au fait, le meilleur moyen d'entrer dans le monde de l'Atari XE, c'est encore de participer au concours Atari-Arcades puisque, chaque semaine, c'est un ensemble complet (console + extension micro-informatique) qui vous est offert contre quelques secondes de réflexion...

INFOGRAMES : les atouts du tatou

Ouais, bof ! Vilain jeu de mots, j'en conviens. L'âge du tatou ? A peine plus de 5 ans... Mais qui est ce tatou ? Cet animal sympa est la mascotte d'un des plus grands éditeurs français : Infogrames.

Le tatou est né en 1983. A l'époque, 17 associés s'étaient réunis autour d'un capital de 65 000 F. En 5 ans, la croissance devait être assez spectaculaire. Bruno Bonnell et Christophe Sapet, ses fondateurs, ont de quoi être fiers. Deux hommes qui ne dépassent pas 60 ans à eux deux, deux amis d'enfance que rien ne prédestinait à entrer dans le monde de la micro-informatique. Leurs tremplins dans ce domaine ont été, pour l'un, Texas Instruments et pour l'autre, Thomson. L'un a participé au lancement du TI 99, l'autre à celui du TO7.

Christophe Sapet

"Infogrames est l'éditeur européen ayant la plus grosse équipe technique interne."

En juin 1983, ils créent Infogrames avec pour but avoué celui "d'être éditeur sur de nouveaux médias et experts de la relation clavier-écran-utilisateur, sous toutes les formes que cela peut comporter". Continuons avec les citations puisque Bruno Bonnell proclame haut et fort sa définition de l'entreprise, basée sur la combinaison des 3A : un Axe, de l'Argent, des Ames. Ces âmes, c'est toute une équipe motivée, plus de 100 personnes qui travaillent sur la programmation, le graphisme, la musique mais aussi, le commercial, le marketing, etc. Leur but : sortir des produits de qualité.
Le secteur le plus important est celui du développement : pas moins de 60 personnes y travaillent dans le même esprit qu'une équipe de cinéma. Un auteur, pour génial qu'il soit, ne peut plus désormais travailler seul. Il a besoin d'une assistance technique à toute épreuve pour l'épauler.
Avec ces 60 personnes, Infogrames est l'éditeur européen ayant la plus grosse équipe technique interne. Dans beaucoup d'autres sociétés, on fait largement appel à des auteurs extérieurs qui ne sont pas des salariés permanents de l'entreprise.

Infogrames a intégré dans sa structure deux autres éditeurs de jeux : Ere Informatique et Cobra Soft font partie du groupe. Présent sur le marché international dans 15 pays différents, le tatou y réalise 40 % de son chiffre d'affaires. De beaux résultats avec des titres phares comme "Les Passagers du Vent" qui ont atteint la vente record de 100 000 exemplaires.
Parallèlement à cela, le jeu sous toutes ses formes interactives est étudié (Infogrames est présent en télématique).
A l'image de son animal fétiche, le tatou, Infogrames est une entreprise qui a toujours su s'adapter à son environnement et qui compte bien ne pas rater l'ouverture des nouveaux marchés qui se présentent à un horizon proche : demain.


Des équipes de développeurs qui savent aussi s'amuser.

Bruno Bonnell



Crash Garett

Target Renegade

Alien Syndrome

A DAPTATIONS

• **A**deptes de la castagne, bonjour ! Si les coups de savatte et les bastonnades font partie de votre univers, ruez-vous sur **Target Renegade** dont l'adaptation sur **CPC** vient de sortir. Les sprites ne sont pas aussi grands que sur Street Fighter mais le jeu est plus difficile, d'où son intérêt. Pour le thème, voyez Arcades n° 9...

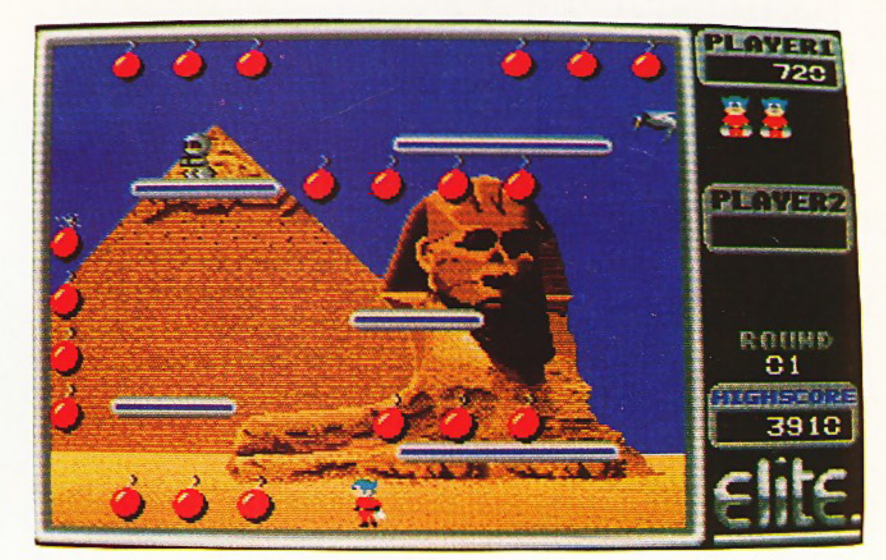
• **Alien Syndrome**, le dérivé du coin-op de Sega, adapté par Ace sur ST (Arcades n° 11), vient de sortir sur **Amiga**. De bonnes animations, des sprites respectables, des bruits et une mission toujours aussi difficile sont les qualités de ce jeu. Une valeur sûre dans le coin des arcade-aventures.

• **Crash Garett** est revenu. Casqué de cuir et protégé par son blouson de pilote, il sillonne le ciel à bord de son avion et mène son enquête. Présentée dans Arcades n° 5, cette aventure signée Ere Informatique a été adaptée sur **Amiga**. Les graphismes sont corrects et le jeu toujours aussi passionnant.

• **Bad Cat**, présenté en version Amiga, dans Arcades n° 9, pointe son museau sur **C64**. Les animations sont bonnes et les décors colorés. Seul ce pauvre chat est un peu confus sur l'écran. Musique, bruitages et humour sont toujours au rendez-vous. L'originalité n'a pas disparue et le jeu conserve sa fraîcheur. Vous pouvez vous laisser tenter.

• **L**e monstre sacré, j'ai nommé **Arkanoïd 2**, est disponible sur **ST**. Plein de couleurs, de bruitages et... de bonus à savourer, ce casse-briques parmi les casse-briques doit impérativement faire partie de votre collection. Un jeu incontournable ! (Voir Arcades n° 7).

• **I**l est beau, très beau, le **Fire and Forget** nouveau. Enfin, j'vous dis "nouveau" parce que c'est la version **Amiga** et qu'elle est sortie après la version ST, testée dans Arcades n° 10. Des graphismes soignés, une bonne animation, des sons d'enfer et une mission à la Rambo. Un jeu à ne pas manquer pour foncer et détruire.

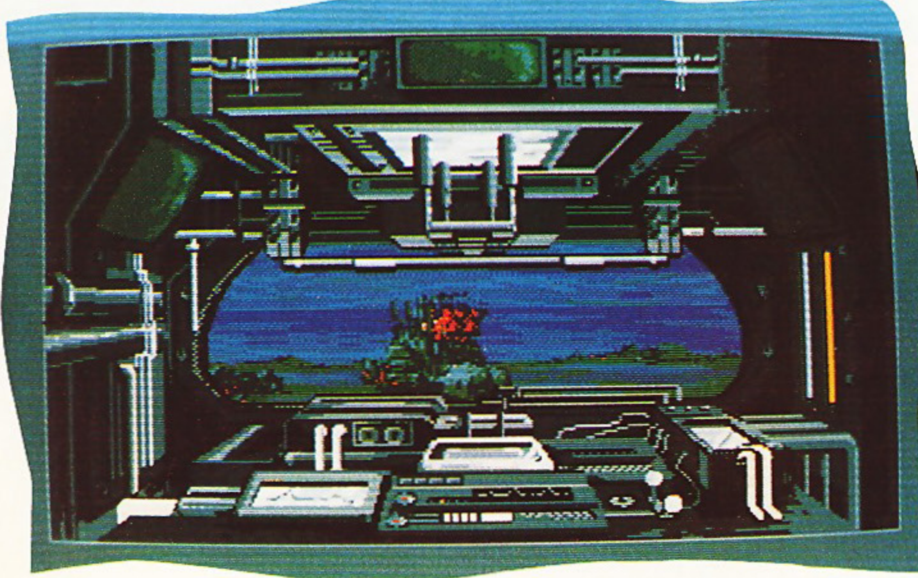


Bomb Jack



Arkanoïd

Bob Morane



• **A**ction, aventure, charme d'un grand classique remis au goût du jour, voici **Bob Morane**. Le héros plonge au fond de l'océan à la poursuite de l'Ombre Jaune. Sur **Amiga**, c'est beau, très beau. Je dirais même plus : très très beau. Cette arcade-aventure se démarque du reste de la série, trop médiocre, lancée il y a un an par Infogrames. La version ST était déjà une réussite (Arcades n° 9).

• **A**vec **Bomb Jack** on retrouve un classique parmi les coin-op. Elite, après la conversion ST (Arcades n° 12) a signé une excellente adaptation sur **Amiga**. La musique est toujours aussi entêtante et le jeu reste fidèle à l'esprit de l'arcade-machine.



CAPCOM
Arcade

Un petit test pour vérifier que vos connaissances historiques sont encore dignes d'être appelées par ce nom ... 1943, ça vous évoque quoi ?! La guerre c'est sûr, mais encore... Allez, cherchez un peu... Si je vous dis Kamikaze, vous me répondez Japon et guerre + 1943 + Japon = Bataille de Midway. On vous propose en effet de vous projeter plus de 40 ans en arrière, dans le ciel mouvementé du Pacifique pour vivre l'une des plus grandes batailles aéronavales. Les commandes de votre P38 en main, à vous d'anéantir les vagues d'escadrilles japonaises en évitant bien sûr d'essuyer le feu de l'adversaire et en survolant les côtes des îles Midway ainsi que d'immenses porte-avions. Sachez faire escale afin de bénéficier de vies supplémentaires ou d'une puissance de feu supérieure. Et surtout n'oubliez pas que vous menez un combat dont dépend le sort de l'humanité...
Nathalie

*Testé sur **CPC** et **SPECTRUM***

LA BATAILLE DE MIDWAY

Si l'histoire ne te passionne pas, voici quelques rappels sur les évènements. 1942, les japonais ont des vues sur tout le Sud-Est du Pacifique. Ils conquièrent la Birmanie, la Malaisie et Singapour. A l'Ouest, ils s'assurent de nombreuses positions stratégiques, craignant un retour en force des américains.
Midway. 100 miles d'Hawaï. Les japonais y envoient une armada protégée par près de 400 avions. L'attaque est conduite par Yamamoto, amiral en chef de l'armée japonaise.
Les américains, sous le commandement de l'amiral Nimitz, dépêchent sur Midway leurs forces de défense, faisant massivement appel à l'aéronavale.
A l'aube du 4 juin, les japonais attaquent Midway. Au terme d'une bataille qui allait coûter cher aux 2 camps, le 5 juin, à 5 heures du matin, Yamamoto abandonne la partie.
Il faudra deux ans aux américains pour achever la reconquête du Pacifique Sud.

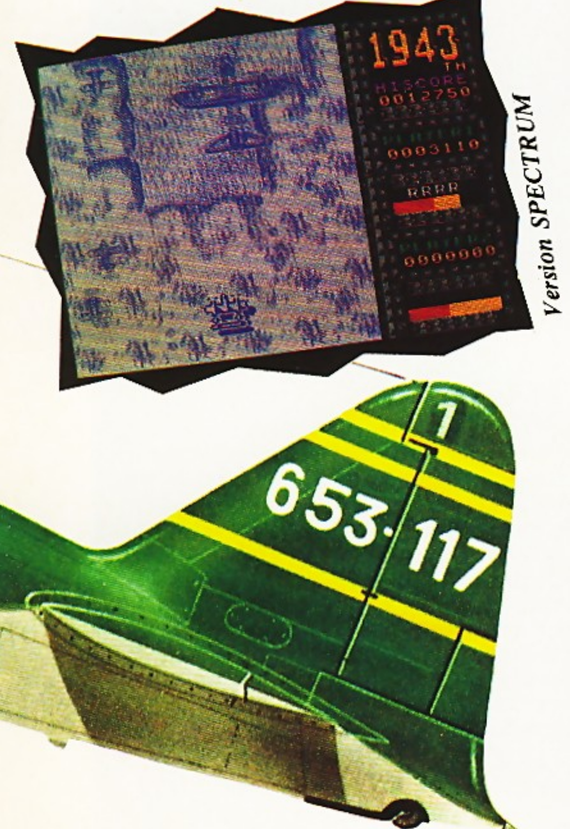
Un autre avis

1943, on attendait... Comme toute conversion de coin-op puisque Go ! et Capcom avaient signé également pour ce titre. Que dire, sinon qu'il n'y a rien de décevant dans le résultat. Le jeu est bien connu des habitués de salles d'arcades : ils le retrouveront avec plaisir sur leur micro favori. Sur CPC comme sur Spectrum, la difficulté n'a pas été poussée outre mesure, ce qui laisse des chances à tout le monde. Les experts iront beaucoup plus loin, c'est tout. Les petits malins préfèreront jouer à deux puisque c'est prévu. Sinon, à quoi ça sert que Monsieur Go ! y se décarcasse ? Le son est présent sur la version CPC : musique et bruitages. Sur Spectrum, la musique disparaît pendant le jeu. Les animations et le scrolling d'ensemble sont bien réalisés. Sur Spectrum, les graphismes sont moins colorés mais les animations tout aussi bonnes, voire plus rapides.
Une conversion qui tient la route. Euh... pardon, les airs !
On attend la version ST avec impatience.
15/20
Marc



Version CPC





Version SPECTRUM

DISPONIBLE SUR CPC, SPECTRUM
BIENTOT SUR ST, C64, AMIGA

Fiche technique

1943, c'est un grand classique du shoot'em up avec le prestige d'une grande bataille. A défaut de l'originalité, on peut donc être attiré par l'aspect historique et surtout par le fait que c'est un jeu de qualité dans son genre : il possède en effet une grande rapidité, des déplacements souples, une animation correcte (les ennemis sont en nombre honorable...). Quant aux graphismes, ils sont bons sur CPC avec des couleurs de qualité. Sur Spectrum, les graphismes sont bien sûr très simples avec 2 couleurs : mais cette simplicité lui donne du charme, on a l'impression de dessins d'époques et cet aspect vieillot apporte de la réalité. Rien d'extraordinaire à noter en musique et bruitages. Le mince intérêt que présente ce genre de jeu est ménagé par le fait que la difficulté est croissante mais abordable.

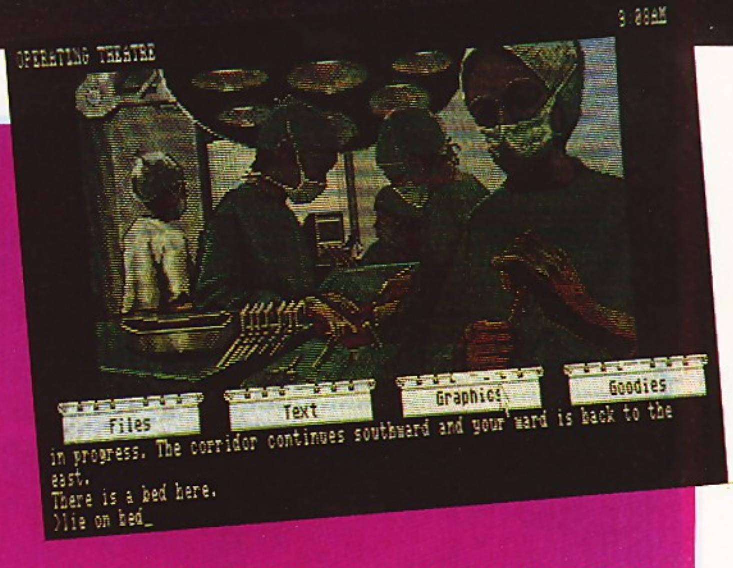
14/20
Un grand classique.

MAGNETIC SCROLLS & RAINBIRD

Aventure

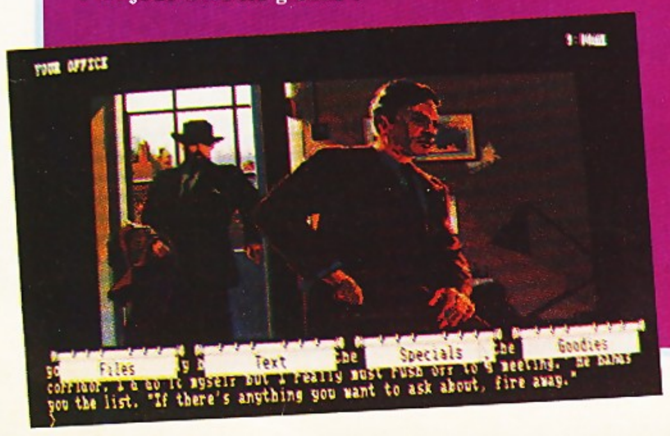
CORRUPTION





Londres. La "City", le centre vital de la finance et des affaires du Royaume-Uni. Les espèces les plus courantes dans cette jungle moderne : les crocodiles et les renards ; en costard-cravate, attaché-case en cuir, Porsche ou Jaguar au parking. Ici, pas de place pour les losers : on gagne ou on s'efface ! Les temps ont changé, et le légendaire fair-play britannique n'est maintenant qu'un vague souvenir. Dans un milieu où le trust Ewing ferait figure d'œuvre de charité, ou JR lui-même passerait pour un véritable enfant de cœur, on risque parfois jusqu'à sa propre vie.

Mais, aujourd'hui, tout va bien ! Vous, Derek Rogers, avez magnifiquement réussi votre entrée dans le clan restreint des grands requins de la finance. Finies les petites affaires besogneuses ! A vous les opérations fructueuses, le profit ! Liquidée la petite Austin : une BMW, pour commencer, c'est pas si mal que ça. Avec David Rogers, vous venez de fonder Rogers & Rogers et votre nouveau bureau donne sur le Parc de London Road ! En plus, vous héritez d'une nouvelle secrétaire : la vie semble décidément plus agréable lorsque l'on joue chez les grands !

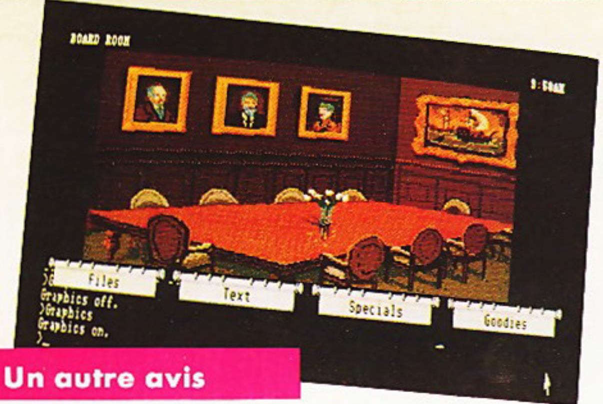


Pourtant, dès le premier jour, le malaise s'installe. Comment cela, l'Office des Fraudes veut parler à David ? "Juste un détail sans importance" vous répond votre associé. Dans un coin de son bureau, une lettre parfumée attire votre attention : mais c'est l'écriture de votre femme ! Qu'est-ce que tout cela veut dire ? Qu'est-ce qui se trame derrière la façade de respectabilité de la compagnie Rogers ? Il faut à tout prix que vous le sachiez ! Autour de vous, les gens sont cyniques, vicieux, dangereux et riches. Vous ne pourrez faire confiance qu'à vous-même car dans ce monde, les gentils ne gagnent pas souvent ! Finalement, la vie n'est pas si rose que cela ; qu'en dites-vous ?!!

Stéphane

Testé sur ATARI ST

DISPONIBLE SUR ST, AMIGA, PC



Un autre avis

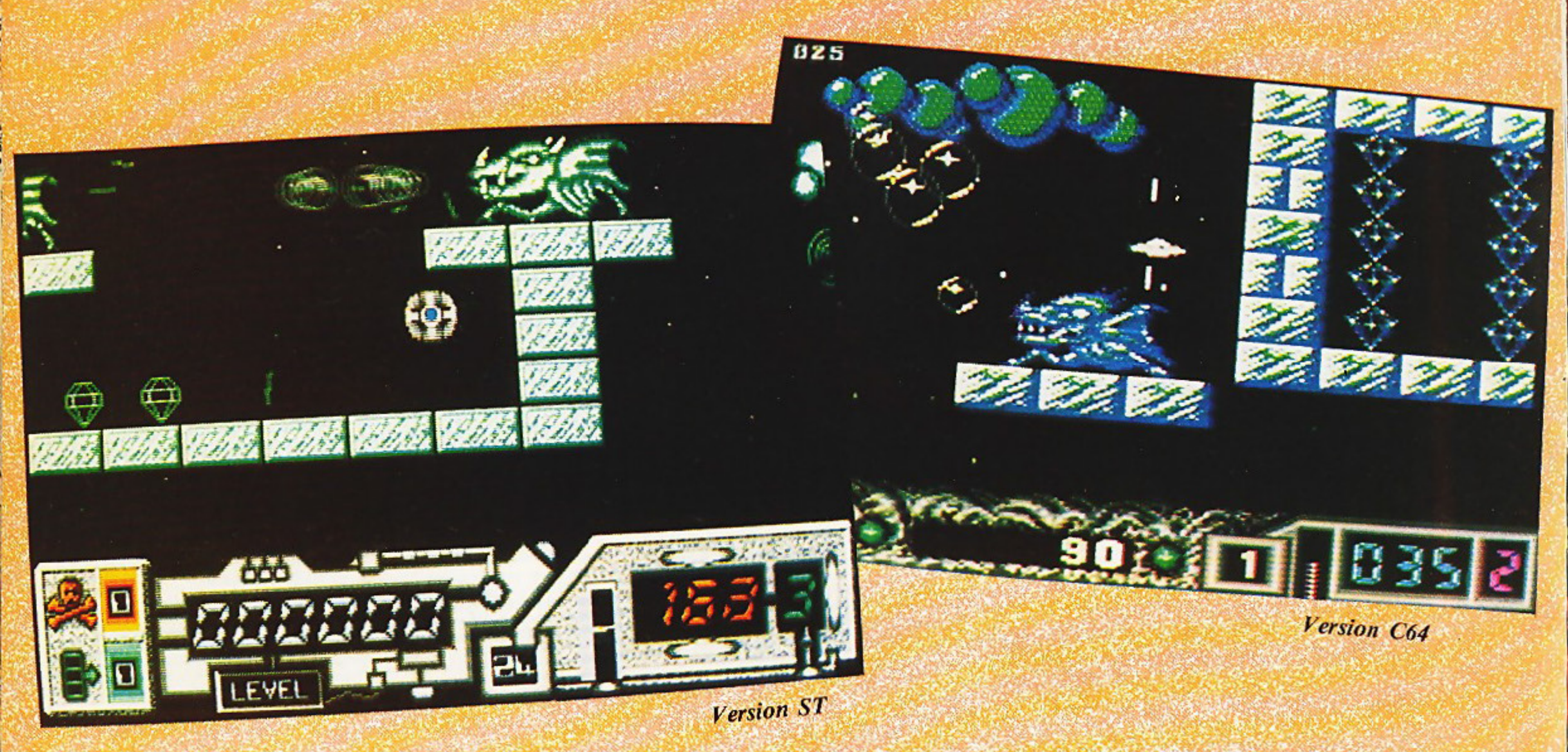
Corruption possède au moins l'avantage de vous faire entrer dans le monde impitoyable et sans scrupules de la finance, version mafia, sans courir aucun danger. L'atmosphère a été recomposée avec un souci des détails remarquable : graphismes et tournure stylistique des textes vous font peser toute la complexité et l'ambiguïté du milieu. Sachez mettre un voile à vos paroles et prendre une bouche en cœur : vous obtiendrez tout du dialogue, alors empruntez une technique et un vocabulaire diplomatiques. Vous mesurez là la difficulté de votre tâche : il n'est déjà pas toujours facile de dialoguer, surtout avec des formes... et quand en plus c'est en anglais...
A préciser aussi que l'écriture prend le pas sur les graphismes : on pourrait presque suivre l'aventure uniquement en lisant les textes qui sont, c'est vrai, étoffés et très abondants.
Un jeu très intéressant à conseiller à un public réfléchi.
Nathalie

Fiche technique

Un nouveau Magnetic Scrolls, c'est en général un événement pour tous les fans d'aventure sur ST : rappelez-vous the Pawn, Guild of Thieves... et Corruption ne fait pas exception à la règle : il perpétue avec honneur cette série de logiciels.
L'apparence extérieure ne dépaysera pas les habitués : on retrouve maintenant les classiques fenêtres graphiques escamotables, barre de menus déroulants (pour les options de sauvegarde, de formats de texte et de graphisme et les utilitaires divers) et la grande fenêtre de texte qui peut occuper la totalité de l'écran.
Comme d'habitude également : le scénario est très fouillé, les écrans graphiques sont superbes et le texte en anglais est souvent plein d'humour. (Essayez, par exemple, d'examiner le tournevis qui se trouve dans la boîte à gants de votre BMW ; vous ne serez pas déçus !). Au chapitre des options diverses, on trouve la sortie sur imprimante des textes, la possibilité de redéfinir les dix touches de fonction de l'Atari avec les commandes de votre choix et, bien sûr, le décodage de quelques indices qui pourront vous aider dans votre enquête.
Là où Corruption innove, c'est sur la base même du jeu d'aventure. Ici, peu d'objets à récupérer et à utiliser : l'arme absolue, c'est le renseignement. Le fondement du logiciel, c'est le dialogue avec les autres personnages. Obtenir des informations, faire circuler des tuyaux, c'est uniquement ainsi que vous pourrez espérer démêler l'écheveau de Corruption.
Les ombres au tableau : si vous n'êtes pas un Angliciste convaincu, passez votre chemin car seule la documentation (qu'on aurait d'ailleurs aimé un peu plus fournie) est traduite ; si vous aimez les aventures faciles, circulez car les façons de mourir sont plus nombreuses qu'il n'y paraît au premier abord et si vous n'aimez pas les jeux d'aventure, pourquoi diantre lisez-vous ce banc d'essai ?! Pour tous les autres : qu'est-ce que vous attendez ?

16/20
Voilà un jeu d'aventure ! Qu'il est bien !

NETHERWORLD


Version ST

Version C64

Pénétrer à l'intérieur de Netherworld, c'est pénétrer à l'intérieur d'une autre dimension, un monde perdu au fin fond de l'univers et du temps, un lieu ignoré et insoupçonné du commun des mortels. Mais vous, être surhumain, moitié homme, moitié dieu, vous avez percé les mystères de cette dimension et vous vous démenez au milieu des forces du bien et du mal qui luttent pour régir les lieux. Pauvre de vous ! Car si votre découverte a fait de vous un être supérieur, le piège s'est impitoyablement refermé et il vous faut absolument fuir ce combat et ces lieux. Comment ? Eh bien tout simplement en collectant les diamants semés çà et là et si la récolte se montre fructueuse, vous pourrez sortir au moyen d'un transporteur. Mais laissez-moi vous décrire ce monde aussi fabuleux que dangereux que vous parcourerez à bord d'une "Gyrosphère armé" (ça ressemble à un volant de voiture...). Au premier plan se trouvent des enchevêtrements de sphères vertes de taille inégale, sortes de petites murailles que vous devez contourner et reposant sur un fond noir ponctué des minuscules étoiles de la galaxie. Maniant avec doigté votre volant magique, vous sillonnez cet espèce de labyrinthe infernal, bordé de cristaux scintillants que gardent d'énormes colosses de pierre jetant de mortelles bulles d'acide. Mon impression de navigateur : c'est sensationnel ! Il me semble flotter dans les airs, parcourir un milieu en apesanteur : la moindre impulsion me transporte comme par magie, quelle fluidité, quelle rapidité accompagnée paradoxalement d'une telle douceur ! N'hésitez pas : pour un petit investissement, beaucoup de sensations nouvelles !
Nathalie

Testé sur C64

Un autre avis

De beaux graphismes, des animations superbes, avec un scrolling multidirectionnel et des effets de "vibrations" sur l'écran, lorsque le mobile, votre vaisseau, se heurte à des obstacles ; une musique et des bruitages très réussis : voilà tous les atouts d'un jeu qui, sur C64 comme sur ST nous a rapidement séduits. Une très bonne note à Hewson pour ce jeu d'arcade original. 15/20
Marc

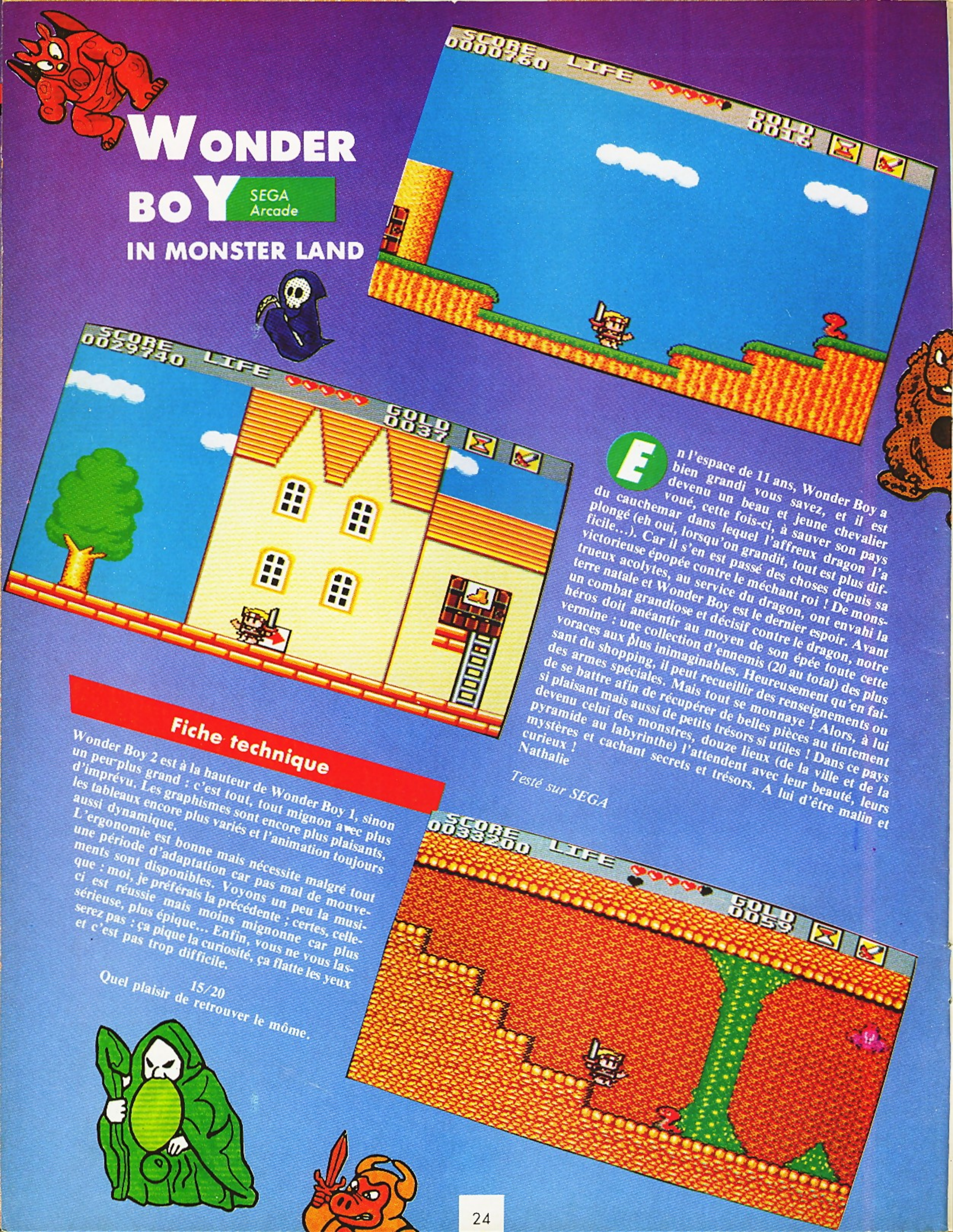
DISPONIBLE SUR C64   BIENTOT SUR ST, CPC

Fiche technique

Un seul mot jaillit de mes lèvres : bravo ! Jamais je n'avais éprouvé de telles sensations, c'est tout nouveau et c'est très bien réalisé. Le scrolling horizontal est en effet merveilleux, ça coule tout seul, ça secoue, ça vibre... On s'y croirait. La preuve : mon écran bougeait tellement que j'en ai eu mal au cœur.
A ceci s'ajoutent des bruits enthousiasmants : bip-bip de flipper, son cristallin à la collecte du diamant, musique au train d'enfer...
Que dire encore ? Que les graphismes sont fins, les couleurs éclatantes et que les tableaux sont variés... Du moins si vous réussissez à les voir tous car dans Netherworld, une grande part est laissée à l'intrigue et à la découverte. A vous de chercher comment y parvenir, à vous d'interroger tous les décors, à vous de trouver toutes les petites astuces. Netherworld, c'est un jeu d'arcade qui sait tirer son épingle du... jeu.

16/20
Un futur hit, c'est assuré.


GALACTIC
conqueror
VERSION ATARI ST
VERSION PS, PC, XT, AT ET COMPATIBLES
VERSION AMIGA
AU COEUR DE LA GALAXIE, LA PLANETE «GALLION» EST MENACEE D'INVASION !!
SEULS LES CONQUERORS POURRONT EVITER LE PIRE .
TITUS
28 TER AVENUE DE VERSAILLES — 93220 GAGNY — TÉL. : (1) 43 32 10 92



WONDER BOY IN MONSTER LAND

SEGA Arcade

En l'espace de 11 ans, Wonder Boy a bien grandi vous savez, et il est devenu un beau et jeune chevalier voué, cette fois-ci, à sauver son pays du cauchemar dans lequel l'affreux dragon l'a plongé (eh oui, lorsqu'on grandit, tout est plus difficile...). Car il s'en est passé des choses depuis sa victorieuse épopée contre le méchant roi ! De monstrueux acolytes, au service du dragon, ont envahi la terre natale et Wonder Boy est le dernier espoir. Avant un combat grandiose et décisif contre le dragon, notre héros doit anéantir au moyen de son épée toute cette vermine : une collection d'ennemis (20 au total) des plus voraces aux plus inimaginables. Heureusement qu'en faisant du shopping, il peut recueillir des renseignements ou des armes spéciales. Mais tout se monnaye ! Alors, à lui de se battre afin de récupérer de belles pièces au tintement si plaisant mais aussi de petits trésors si utiles ! Dans ce pays devenu celui des monstres, douze lieux (de la ville et de la pyramide au labyrinthe) l'attendent avec leur beauté, leurs mystères et cachant secrets et trésors. A lui d'être malin et curieux !

Nathalie

Testé sur SEGA

Fiche technique

Wonder Boy 2 est à la hauteur de Wonder Boy 1, sinon un peu plus grand : c'est tout, tout mignon avec plus d'imprévu. Les graphismes sont encore plus plaisants, les tableaux encore plus variés et l'animation toujours aussi dynamique.

L'ergonomie est bonne mais nécessite malgré tout une période d'adaptation car pas mal de mouvements sont disponibles. Voyons un peu la musique : moi, je préférais la précédente ; certes, celle-ci est réussie mais moins mignonne car plus sérieuse, plus épique... Enfin, vous ne vous lasserez pas : ça pique la curiosité, ça flatte les yeux et c'est pas trop difficile.

15/20

Quel plaisir de retrouver le môme.

SKYCHASE

Avez-vous déjà piloté un Mig-31 ? Non ? Moi, ça y est ! Je viens de prendre mon baptême de l'air en "Foxhound". Quel pied ! Ma première sortie a été une séance d'entraînement au "dog-fight". Ah, vous ne connaissez pas... C'est ce qu'on traduit en français par combat tournoyant. Les armuriers ont rempli les magasins de mes canons avec quelques centaines d'obus. Au but ! Dès le premier coup. Je n'ai même pas eu besoin d'utiliser l'un de mes 4 missiles air-air. En face de moi, j'avais un Falcon F-16. Oui, je sais, il était piloté par l'ordinateur... Ah bon, c'était le niveau le plus facile ? Tout ça parce que vous ne voulez pas admettre que je suis le meilleur. Un aviateur, quoi !
Denis

Testé sur AMIGA

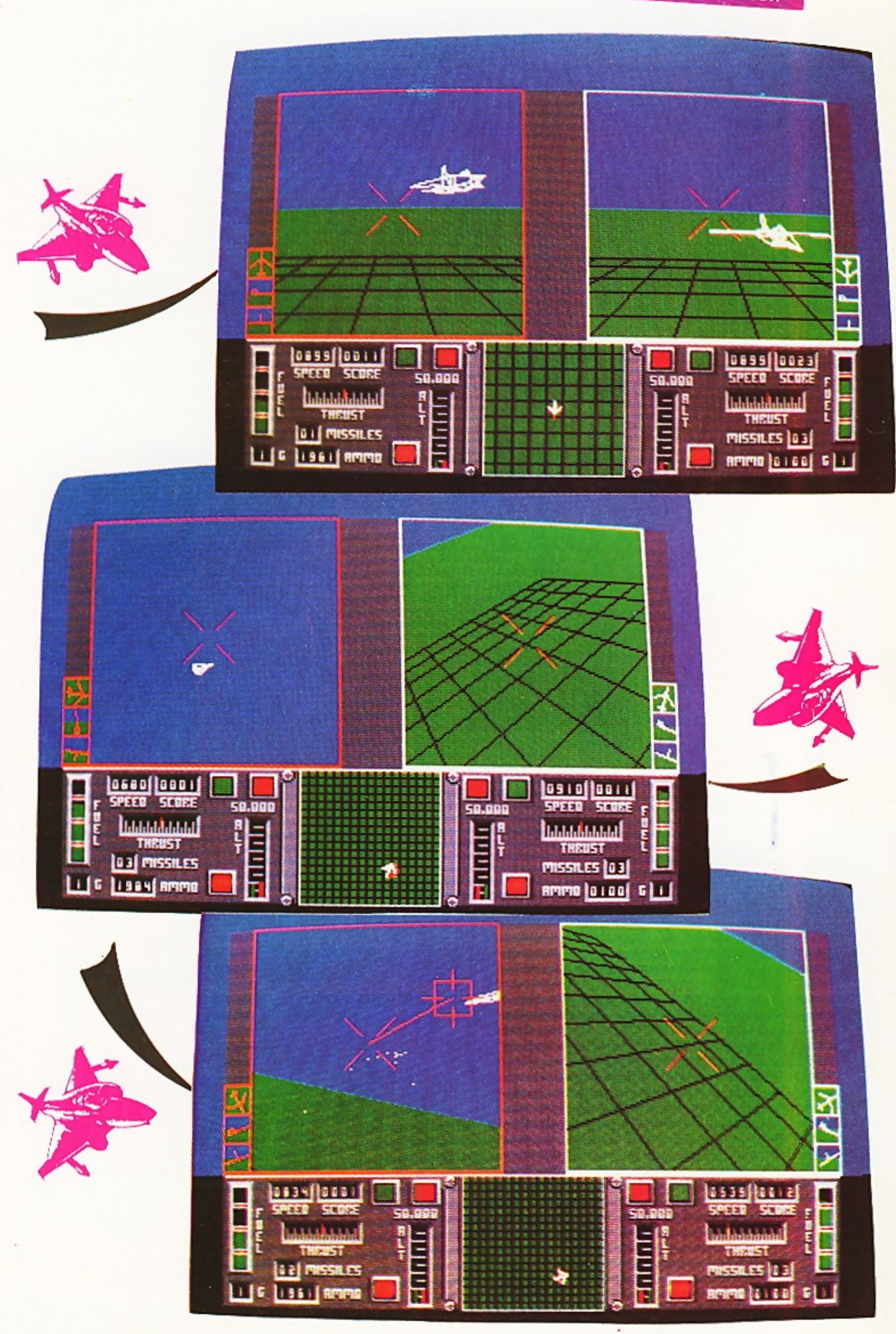
IMAGE/WORKS
Arcade/Simulation

Fiche technique

Skychase n'est pas un simulateur de vol. Il n'est pas non plus, un simple jeu d'arcade. C'est un peu les deux... On nous propose de piloter divers avions en combat aérien. On peut jouer contre l'ordinateur ou contre un autre joueur. Chacun choisit son type d'appareil (F14, F16, Mig 31, etc.), ses provisions pour la route (munitions, missiles, pétrole) et vole au combat.
Côté graphisme, c'est assez simplifié : deux fenêtres représentent à l'écran ce que voient les deux "pilotes". L'instrumentation de vol est très limitée. Ici, pas besoin de s'enfiler un épais manuel avant de jouer. Le combat commence directement en l'air et, de suite, ce qui surprend, c'est la rapidité des animations. Il est vrai que les avions sont représentés en "tracé vectoriel" (appelez ça "fil-de-fer" si vous préférez...) et que le paysage se réduit au ciel bleu et à la terre verte, tout juste quadrillée. Les effets sonores illustrent le bruit des avions et celui des tirs. Ce qui est intéressant, c'est que les caractéristiques essentielles des différents appareils simulés semblent respectées. Il est plus facile de combattre un Mig 31 avec un F-16 qu'avec un F-18. Le F-16 contre le Mig 27 gagne presque à tous les coups...
La notice est assez burlesque car, si l'éditeur a fait l'effort de la traduire en français, les fautes n'ont pas été corrigées, loin s'en faut ! Bof... on n'est pas des bœufs ! On comprend...
Globalement, Skychase est très amusant et on se prend rapidement au jeu, en changeant d'avion, donc de technique de combat. Je vous suggère d'essayer le mystérieux "avion en papier". Dans tous les cas, battre l'ordinateur n'est pas chose facile, même au niveau "Easy".
Au fait, tout cela n'est pas sans rappeler un certain Top Gun. En beaucoup mieux...

15/20
Pour la rapidité des animations.

DISPONIBLE SUR AMIGA, ST



INTERSTEL
Wargame

EMPIRE

Dictateur en herbe d'une république bananière ou maître du monde mégalomane. Interstel a conçu pour vous un wargame de qualité. Le but du jeu est simple : conquérir le monde.
La partie se déroule avec deux ou trois joueurs qui peuvent être dirigés par l'ordinateur ou même un adversaire par correspondance. Chacun module sa capacité de production et son potentiel de combat. Puis la partie commence avec une carte du monde sélectionnée parmi le choix déjà enregistré sur la disquette, définie aléatoirement par l'ordinateur, ou dessinée par un joueur (cette version offre ainsi des possibilités de jeu quasi-illimitées).
Vous recevez une ville de départ dont vous décidez de la production : armées, avions ou bateaux. Puis en déplaçant vos unités, vous partez découvrir la carte du monde. Vos avions se rendent en mission de reconnaissance et grâce à vos bateaux de transport, vous acheminez des armées sur de nouvelles îles ou continents afin de prendre possession des villes qui produiront ensuite de nouvelles troupes. Les joueurs se créent ainsi une armée et une flotte et lorsque, au bout de plusieurs tours de jeu, ils se rencontrent, la bataille peut commencer... Chaque unité dispose d'un potentiel d'attaque, d'un potentiel de défense, d'une puissance de feu (correspondant aux dommages infligeables aux ennemis), et d'un nombre de dommages reçus initialement nul. Les combats peuvent se dérouler entre des unités occupant des zones contigües et le résultat en est toujours la destruction d'un des adversaires.
Ce wargame d'une utilisation aisée et d'un bon intérêt offre des parties dont l'issue dépend bien davantage de la stratégie des joueurs que du hasard.
Laurent

Testé sur ***AMIGA***

Un autre avis

Bien que pas très branché Wargame, je dois reconnaître que ''Empire'' d'Interstel a retenu toute mon attention, car ce logiciel est extrêment convivial. Grâce à ses menus déroulants, il offre aux joueurs de multiples possibilités d'établir leurs propres stratèges. Ainsi, que l'on soit ''Wargameur'' débutant ou chevronné, il conviendra à tous par ses innombrables tactiques de combat. Quant à la réalisation, elle ne présente pas ce qu'il est habituel de rencontrer sur des Wargames, à savoir la monotonie. Empire est donc un Wargame à conseiller à tous (ou plutôt à tout ceux que ce type de jeu intéresse...)

DISPONIBLE SUR ST, AMIGA

Fiche technique

L'utilisation du jeu peut se faire entièrement avec les souris ce qui simplifie grandement les procédures de déplacement et de combat. La partie se divise en tours de jeu au cours desquels chaque joueur successivement fait le bilan des productions de ses villes, puis organise le déplacement et le combat de ses unités. Il peut également leur donner des ordres tels que : patrouiller entre deux points, camper sur leur position ou escorter un vaisseau. Tous ces choix se font par l'entremise de menus déroulants. Ainsi, plutôt que de devoir déplacer toutes ses armées à chaque tour, l'ordinateur prend en charge l'exécution des ordres donnés au préalable. Le point fort du jeu ne réside pas dans son graphisme et son animation qui sont au demeurant très moyens, mais dans sa clarté de représentation et son utilisation qui permettent de limiter les pertes de temps et offrent des parties agréables qu'accompagnent des effets sonores très corrects. Un autre coup de châpeau va à la notice qui, bien que comptant 70 pages en anglais, se révèle facile d'utilisation, complète, illustrée et bien conçue.
En fait, peut-être ne mérite-t-il pas le titre qu'il se donne de ''Wargame du siècle'' mais ce logiciel se démarque certainement par sa bonne facture et son utilisation aisée.
NB : Ne pas confondre ce jeu avec ''EMPIRE'' de Loriciels.

15/20
Un excellent Wargame

SALAMANDER

IMAGINE
Arcade

Le logiciel m'a instantanément fait retrouver l'atmosphère des salles de sciences naturelles aux tables dallées et à l'odeur tenace de formol... J'ai cru, en effet, avoir sous les yeux les images de mon microscope électronique, à la conquête d'un quelconque ensemble de cellules humaines. J'ai eu l'illusion d'un objet étranger traversant les villosités d'un cerveau, tant le décor est anatomique avec les enchevêtrements inqualifiables de filets, formant de multiples boursouflures. Première phase : anéantir les vagues de bactéries qui envahissent l'organe ; deuxième phase : éviter ou détruire les mitoses anarchiques ou si vous préférez les multiplications incontrôlées de cellules qui sont tant d'obstacles à l'épopée héroïque du responsable de l'immunité que je suis censée représenter. Un peu abasourdie par ce décor, je me suis décidée à consulter la notice, ce qui m'a d'ailleurs montré que mes sentiments n'étaient pas injustifiés puisqu'à bord de mon vaisseau, je dois détruire à l'aide de mon laser, le cerveau d'une salamandre, infesté de monstres organiques qui soudainement apparaissent, grandissent et s'agitent pour me détourner de mon chemin. Ainsi, différents décors, différentes parties du cerveau s'offrent à moi, de même que des ennemis de plus en plus agressifs et difficiles à éliminer. Après des carrés tournoyants, des bras grandissants à pinces, j'ai donc pu rencontrer des langues visqueuses, des bâtonnets volants, des filets infernaux. Le tout forme un voyage dépaysant et pourquoi pas instructif.

Nathalie

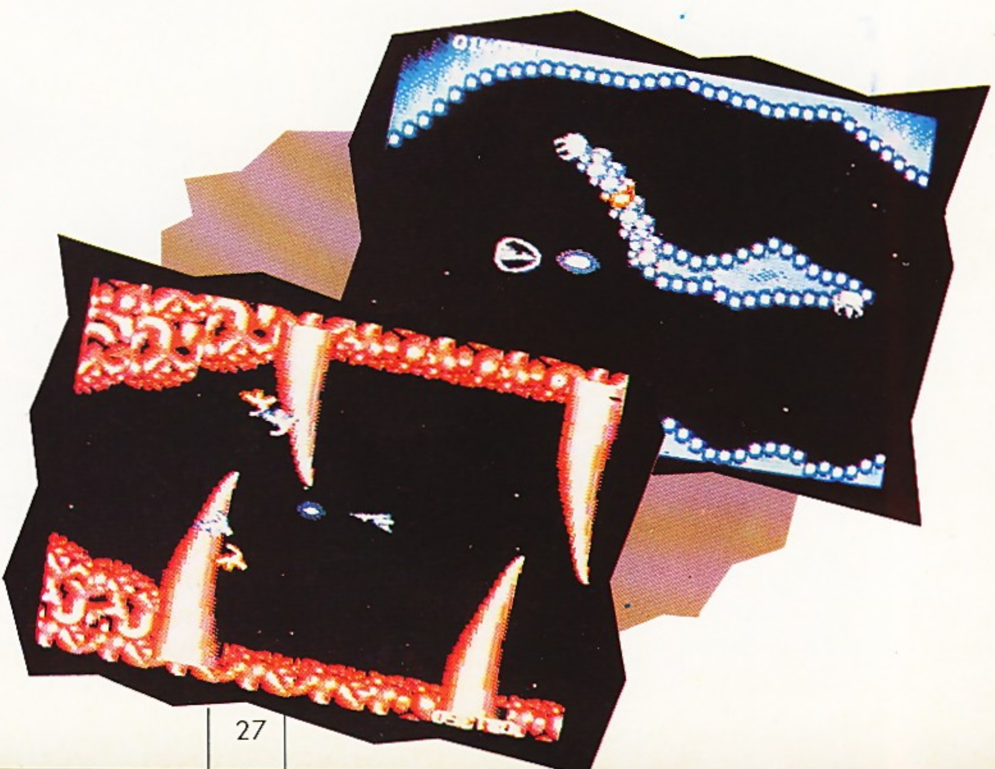
Testé sur C64

Fiche technique

Le cadre m'a enthousiasmé tant par la qualité des graphismes et des couleurs que par l'originalité et la variété des décors : c'est si dépaysant et si intrigant !
Je ne saurai aussi que féliciter les auteurs pour la vive animation : devant vous, il y a toujours un objet à vitesse grand V, des tantacules vibrantes, des grosseurs ou tumeurs qui poussent mais qui aussi repoussent ; bref, c'est un véritable enfer où l'on vit à un rythme endiablé. Tout ceci est d'autant plus plaisant que la commande au joystick est très fidèle et que la vitesse est excellente. (Un défaut cependant : le chargement de l'ordinateur à chaque partie).
Quant au niveau du son et de la musique, c'est honorable : musique de fond avec un bruit réaliste des coups de feu. L'intérêt est sauf puisque les 4 tableaux à votre disposition ne sont disponibles que grâce à de bons scores et qu'à la fin de chaque tableau, un ennemi plus impitoyable que les autres vous attend. Ça vous promet des heures d'entraînement ! Résumons : originalité, qualité et variété des décors, vitesse et difficulté ; ce logiciel possède tous les atouts d'un bon jeu d'arcade.

16/20
Les décors, moi j'adore.

DISPONIBLE SUR C64
BIENTOT SUR SPECTRUM, CPC



Un autre avis

Salamander, une conversion du coin-op de Konami, dans le plus pur style Nemesis revu lo, avec des décors qui veulent évoquer un cerveau. En fait, un shoot'em up certes, mais avec une pointe d'originalité dans le thème. Une réalisation correcte et une difficulté croissante ménageant l'intérêt. C'est jouable !
13/20
Marc

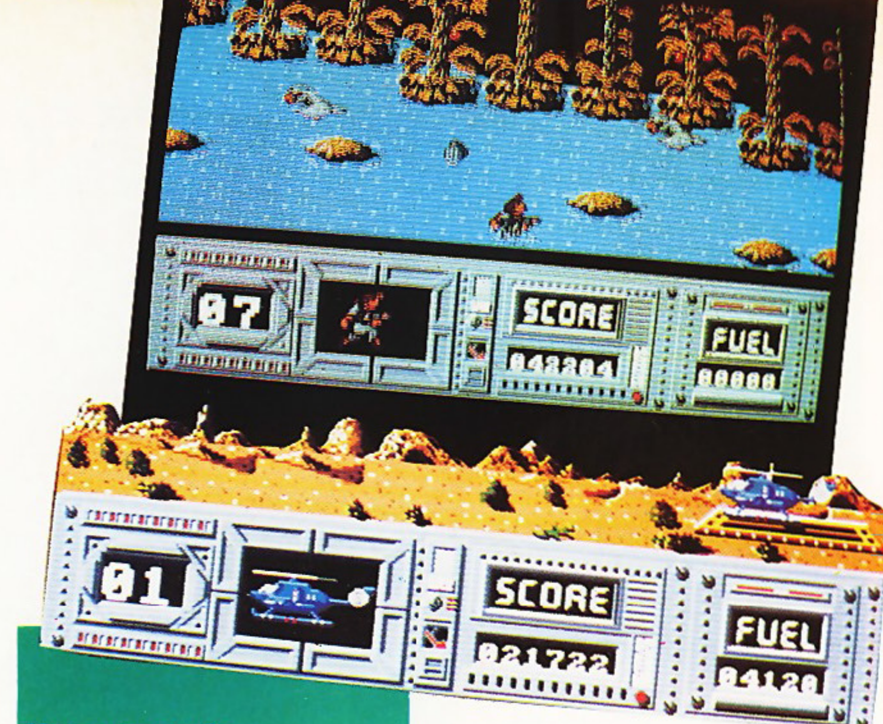


DISPONIBLE SUR CPC, AMIGA BIENTOT SUR ST

Percé par une reprise du pont de la rivière Kwai, mélodie aux trompettes et aux tambours dont l'entrain métamorphoserait en militaire le curé du coin, armé de ta mitraille et du prestige de l'uniforme, ta mission est simple : combattre dans les lignes ennemies afin de dérober de précieux plans pour ces messieurs les généraux. Enfin, la simplicité, elle est dans leur bouche à ces ronds de cuir car je te préviens : faut se les farcir les ennemis, crois-moi, y-ont rien de réservistes ! Et puis tu te bats pas sur un carré de pelouse ! Sept terrains à traverser, t'as entendu... 7 ! parmi lesquels jungle, ponts, déserts et marécages...). Tout au long de ton périple y'a pas que des mecs à descendre, y'z'ont même réussi à corrompre des rapaces ! Alors un conseil : te fais pas mouton ! Au fait, j'espère que t'as ton permis pour les voitures kangourous car aux dernières nouvelles, celles-ci ont des accès de fièvre ce qui les rend très nerveuses et même sauteuses ! (à mon avis, elles sont très excitées par les hélicos et 4x4 ennemis). Munis-toi aussi de ton permis d'hélico, de bonnes godasses et d'une bonne dose de courage. Si tu ne réussis pas une des 7 missions, ces cons d'officiers te refoutent au départ.

Nathalie

Testé sur AMIGA



Un autre avis

J'avais vu Army Moves, un peu en avant-première, sur ST. Une réelle progression par rapport aux versions antérieures. Sur Amiga, les animations sont encore plus fluides (quoique, au second tableau, je trouve les avions un peu lents par rapport au reste des assaillants) et les sprites plus gros. Malgré ses atouts, Army Moves me laisse un peu sur ma faim : j'ai vu Raphaël et Benoît, nos rois de l'arcade, arriver en un rien de temps à boucler le second tableau. D'après eux, ce n'est pas un jeu difficile. Pourtant l'enchaînement de tous les tableaux n'est pas si évident. A prendre comme un atout si vous débutez, comme un point négatif si vous maniez le joystick en virtuose.

13/20

Denis

Fiche technique

La conversion du CPC à l'Amiga peut être qualifiée de... pas mal ! Tout est très bien dessiné, l'animation est presque débordante (trop d'ennemis...), la vitesse correcte (de toute façon, c'est pas en allant vite que vous réussirez), l'ensemble étant toutefois un peu répétitif et encore heureusement qu'il y a un but à la mission et qu'à chaque section ennemis et moyens de locomotion changent. Quant à la musique : pas vraiment originale mais bien imitée. Malheureusement, le jeu est toujours aussi difficile et je donne un bonbon à celui qui viendra au bout des 7 missions ! Autre défaut : pas de sauvegarde des scores. Soyez donc persévérants. Au fait, comme y'a pas d'pause sur le jeu, on n'a pas pu vous mettre de belles photos.

14/20
Feu vert pour les Amigatistes.

Simulation... Stratégie... Suspens. Un trio de choc pour une collection Amstrad imbattable !

THE BARD'S TALE.

"Bard's Tale est unique. Vous n'imaginez pas les surprises que vous réserve un tel jeu, bien pensé, ergonomique, prenant et très soigné dans sa réalisation. Un Must! A posséder absolument."

TILT.

PEGASUS.

"Un logiciel de simulation bien fait avec tout l'intérêt qu'il se doit. Utilisation très simple. Avec des parts d'intérêt supplémentaire tel que les scénarios multiples."

ARCADES.

ARCTICFOX.

"C'est dans le froid glacial de l'Artique que prend place cette bataille de chars en 3D. Un jeu complexe à l'atmosphère prenante et réaliste."

TILT.

THE ARCHON COLLECTION.

"Alliant subtilement le réflexe à la stratégie, ce logiciel tient une place particulière dans l'univers des jeux."

TILT.

DISTRIBUÉ PAR UBISOFT.

ELECTRONIC ARTS™



Electronic Arts propose des logiciels pour toute une variété d'ordinateurs: Commodore C64, Commodore Amiga, Atari ST, IBM, Spectrum, Amstrad etc. Les produits Electronic Arts sont disponibles dans les meilleurs magasins de logiciels. Pour obtenir l'adresse de votre plus proche revendeur et la liste complète des produits EA, veuillez écrire à **Electronic Arts, 11-49 Station Road, Langley, Berkshire SL3 8YN, Angleterre** ou appeler notre service clientèle au +44 753 46465.

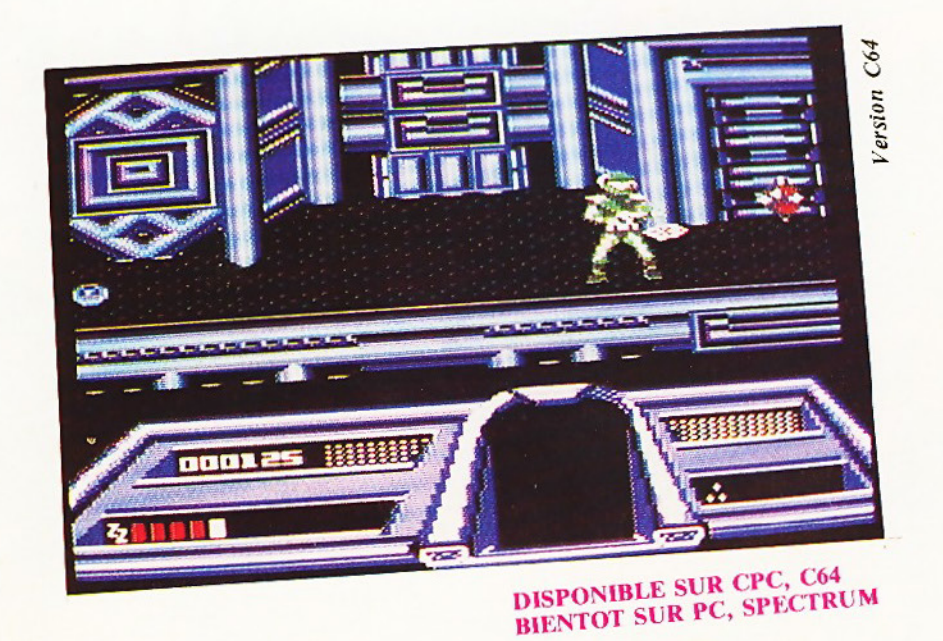


Version CPC

US GOLD
Arcade-Aventure

Auriez-vous un jour imaginé, qu'en vous endormant, vous laissiez votre esprit à la merci des méchants démons de la ''face cachée'' ? Ne faites pas cette tête horrifiée, c'est vrai ! Ces démons s'emparent en effet de vos rêves, donc de vous et il en est ainsi pour nous tous : le pouvoir mondial est ainsi aux mains d'individus regroupés dans les confréries ''Focus''. Pourtant une arme existe pour nous défendre : mais le méchant Ocular a pris en otage les savants qui la détenaient. Quoi, je suis folle, c'est un conte à dormir debout... ? Non, non, allez donc plutôt délivrer vos amis de ce monstre aux six yeux. Il vous faudra pour cela pénétrer à l'intérieur des rêves de vos amis, tout en étant, mais oui !...endormi ! Attendez d'abord de descendre au moyen de votre laser des formes globuleuses et vaporeuses appelées paraît-il ''demi-démons''. Ceux-ci vous permettront en effet d'augmenter votre score, ou la profondeur de votre sommeil ou d'accéder aux coffres de sommeil par l'intermédiaire d'une carte donnée par ces démons, coffres contenant des dames de sommeil profond permettant de vous endormir encore plus... Zzzz ?! Quoi, mais ne vous endormez pas ! Vous êtes un peu perdu ? Vous n'avez pas tout à fait compris ? Rassurez-vous, moi non plus... ! D'autant plus qu'il existe aussi des sauteurs de rêves permettant de passer d'un rêve à un autre et qu'après vous pouvez entrer dans deux différents royaumes se trouvant dans les rêves de vos amis, royaumes dans lesquels sont enfermés et vos amis et le monstre Ocular ! C'est clair, non ? Et pour encore plus de clarté, lisez la notice...
Nathalie

Testé sur **CPC**



Version C64

DISPONIBLE SUR CPC, C64
BIENTOT SUR PC, SPECTRUM

Un autre avis

Commençons par les points faibles du logiciel : absence totale de musique, du moins sur CPC, bruitages peu variés, pas de sauvegarde et seulement six adversaires différents. Vous devrez penser sans cesse à rester endormi. Il est facile, et recommandé, de se mettre en embuscade et de détruire tout ce qui passe. Mais le logiciel ne se laissera pas berner longtemps et vous devrez reprendre la route, faute d'ennemis intéressants. Assez spectaculaire le retour de la planète Wyrm sous forme de vaisseau, il requiert toutefois de l'habileté.
En points forts : une animation très correcte, une difficulté bien dosée, une prise en main assez lente qui vous procure l'agréable sensation de progresser, et des graphismes fouillés, colorés, plaisants, des sprites de bonne taille. Le CPC est bien exploité. La notice en quatre langues, dont le français, fait un peu ''charabia''. On pourra presque l'excuser : le scénario est tellement tordu ! Le scénario serait d'ailleurs la seule touche d'originalité de ce jeu ; bien qu'il devienne banal d'inventer n'importe quoi !
Ce jeu peut lasser certains mais la majorité d'entre vous, je crois, accepterait le challenge !
Jeff

13/20
Un bon et beau jeu mais un peu ''rengaine''.





CHUBBY GRISTLE

GRANDSLAM
Arcade

Chubby est gardien de parking. C'est même l'un des plus gros gardiens de parking du monde ! A ne pas confondre avec : le gardien de l'un des plus gros parkings du monde, c'est pas la même chose ! Le but de sa vie est on ne peut plus simple : manger, manger et manger encore pour atteindre le poids mythique d'une tonne ! C'est dur de concilier tout ceci avec une vie de gardien de parking. Heureusement, vous êtes là !
Vous allez prendre en main la grande destinée de Chubby, ranger les voitures et passer les épreuves des vingt tableaux tout en nourrissant votre zéro favori, pour qu'il atteigne son poids idéal. Mais attention, tout n'est pas dans la poche ! De multiples dangers guettent Chubby au long des pièces, et ceux-ci sont toujours mortels. De plus, il faudra faire bon usage des objets qui traînent dans le parking pour progresser et découvrir de nouveaux sites... et surtout de nouvelles réserves pour votre insatiable glouton !
Stéphane

Testé sur ATARI ST

Un autre avis

Etonnant de rencontrer un tel jeu sur ST, je l'aurais, en effet, mieux vu sur Nintendo !... Vous savez, c'est un peu le genre Popeye ou Donkey Kong... Un bon petit jeu quoi ! Ça n'est pas d'un super niveau mais c'est super "gentil" et "plus entêtant que ça, tu meurs...".
Les sprites sont tout petits, l'animation pas franchement géniale et la musique très agaçante. Pourtant c'est tellement énervant que, si l'on a l'étrange idée de le charger, il faut compter plusieurs heures avant de s'en défaire.
C'est le type parfait du jeu qui va nous gâcher un bel après-midi d'été, parce que, après avoir dégusté votre glace à l'eau, vous allez y jouer, rejouer encore et encore.
Alors ? Alors, énervant au possible mais tellement sympa que ça vaut peut-être quand même le déplacement...

11/20
Rengaine et pourtant on y rejoue...

Fiche technique

"Chubby Gristle" est un classique "jeu à échelle" où le paysage est représenté sur le côté et s'étend en hauteur. Vous dirigez votre gardien au clavier ou au joystick dans un dédale de vingt écrans. Les sprites sont petits mais bien animés, le jeu est coloré, il n'est pas trop facile, car souvent tout se joue au pixel près ! Pas grand chose d'original dans ce logiciel à la réalisation moyenne qui n'exploite pas les possibilités de l'Atari.

9/20
Pour les plus jeunes peut-être.

Version C64

Pas de grande différence entre les deux versions : on peut tout de même noter, même si ça parait évident, un décor plus travaillé et des couleurs plus chatoyantes sur Commodore. Les sons sont aussi plus réalistes : tir du laser, bruit de verre cassé pour les objets touchés.
Un gros défaut existe à mon avis : lors de la chasse aux démons, il n'est même pas nécessaire de tirer au laser pour les anéantir : un simple contact avec le corps suffit pour les détruire et ramasser la capsule lâchée, d'où une plus grande facilité.

Fiche technique

Essayons un peu d'oublier ce scénario délirant : pour ce qui est des graphismes, c'est tout à fait correct, même si l'on peut reprocher des couleurs sombres et fades qui, c'est vrai, s'accordent pourtant à un décor futuriste. L'animation est très bonne, on manque de mains pour tirer sur tout ce qui bouge, et l'ergonomie aussi. Quant à la notice et à l'approche : Aïe ! Aïe ! Ce sont les deux points qui justifient la note ci-contre. L'intérêt est sauf car, en plus du jeu d'arcade, un but est donné à la mission et on peut donc parler de semi-aventure. Rien à dire niveau musique et son : c'est correct mais sans plus.

10/20
Pour ceux qui aiment les trucs tirés par les cheveux.

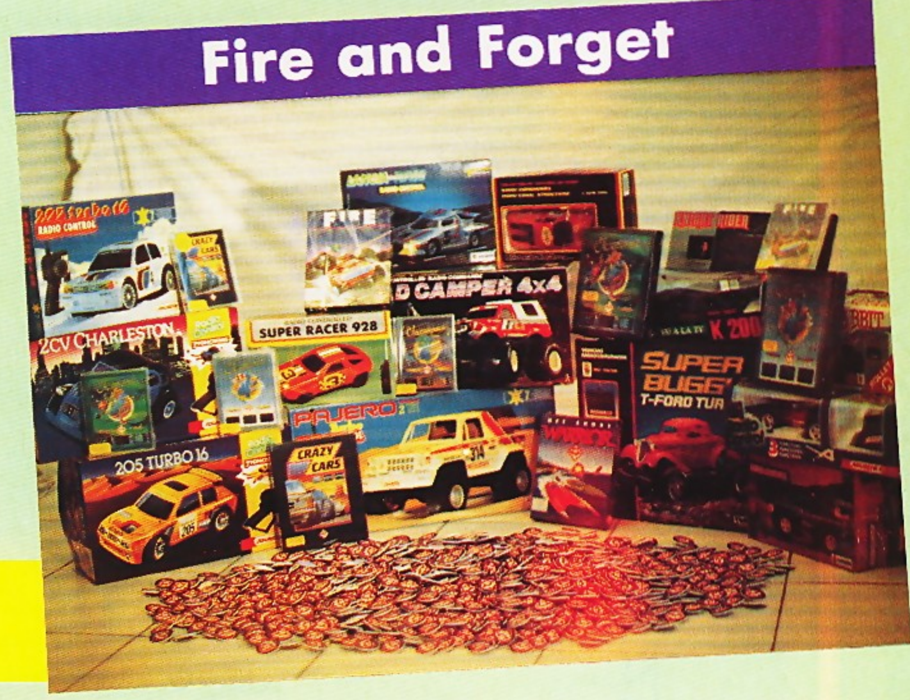
CONCOURS TITUS

Plus de 200 lots à gagner !

et... une affiche à chaque participant.

Les lecteurs les plus malins auront conservé le numéro 12 d'Arcades Hebdo dans lequel ils trouveront pleins d'indices pour répondre aux questions. Quant aux autres, ils se creuseront la tête un peu plus longtemps, ça leur apprendra !
Pour gagner la voiture radiocommandée, il suffit de répondre correctement aux questions ci-dessous, de découper la page (pas de photocopie) et de nous la renvoyer avant la date limite. Les gagnants seront tirés au sort parmi les bonnes réponses.

Du 1er au 3ème prix :
une superbe voiture radiocommandée
Du 4ème au 20ème prix :
un logiciel Titus (préciser votre machine et K7 ou disquette au bas de cette page).
Du 21ème au 220ème prix :
un badge Titus.



Je possède un ordinateur :
de marque : AMSTRAD de type : CPC
☐ cassette ☐ disquette

1 - *De quel type de moteur êtes-vous équipé dans Fire and Forget ?* V 16 TRIPLE TURBO

2 - *Que pilote le deuxième joueur ?* ______

3 - *Comment fait-on le plein de carburant ?* ______

4 - *Combien de points vous sont retirés lorsque la voiture explose ?* 10000

5 - *Quel est le nom de votre voiture ?* THUNDER MASTER

6 - *De quelle couleur est l'hélicoptère, sur la boîte de Fire and Forget ?* VERT

7 - *Quel est le carburant consommé par la voiture ?* ______

8 - *Comment s'appellent les compilations Titus ?* classiques

9 - *Que veulent dire, chez Titus, les initiales CC ?* CRAZY-CARS

10 - *Citez trois jeux Titus.* CRAZY-CARS • FIRE AND FORGET • OFF SHORE WARRIOR

Concours à envoyer à ARCADES - la Haie de Pan - 35170 BRUZ - Avant le 17 octobre 1988.

NOM : ______ Prénom : ______

Adresse : ______

Code Postal : ______ Ville : ______

Signature :

MAYDAY



QUELQUES TRUCS POUR LA MASCOTTE

- Parmi les objets à sélectionner au départ, pensez qu'il vous faudra voir à l'horizon, être galant, ne pas mourir de faim et que Rantanplan (le plus merveilleux de tous les chiens du far-west selon l'avis de monsieur P, un expert...) risque de se noyer si vous ne le rattrapez pas grâce à un objet bien spécial...
- Pour passer sur le pont suspendu, il vous faudra cliquer à 3 endroits précis.
- Sachez que les ours adorent le miel... et que les indiens préfèrent un collier, à un méchoui de Rantanplan...



• **Q**ui pourrait me dire s'il existe un moyen d'obtenir des vies infinies dans **Fantasy Zone II** sur console Sega ?

• **J**e recherche de l'aide dans les jeux suivants sur **Sega** : Secret Command, Spy vs Spy, Out Run, World Soccer, After Burner...

• **P**hilippe de Charente Maritime ne sait pas comment passer la 3ème tour dans **Nebulus CPC**, qui peut l'aider ?

SOLUTION DE MASSACRE

• **C**ela ne vous dirait pas de faire un petit tour au musée des horreurs ? Si ? Alors cherchez la clé, dans le stand de tir et ouvrez la porte centrale. Quelque part sous l'escalier vous découvrirez un plan puis vous empruntez l'échelle. Encore une fois, vous allez choisir la sortie centrale puis vous emparer du vase et du chandelier. Sortez, droit devant-vous. Devant l'horreur, le sang qui coule, vous choisissez la hache sur le bouclier puis vous poursuivez votre chemin (droit devant vous). Tiens ! Une chapelle ! Saisissez la croix : ça peut toujours servir et revenez sur vos pas. Là, vous remarquerez, à gauche de la torche une pierre dont l'ombre est inversée.
Vous arrivez à la bibliothèque mais choisissez de poursuivre vers la droite. Aaahhh ! Votre fin est proche, faites vite demi-tour devant ce zombie. Sous l'arcade au squelette, dirigez vous droit devant. Vous voici devant 3 entrées. Prenez celle du milieu puis cliquez sur le monstre de droite, il vous indique un code secret. Sortez ensuite par la porte de gauche (dans le cachot). Tentez de vous évader par le haut du tas de crânes. Dans le donjon, cliquez sur la porte, vous vous retrouverez à la bibliothèque. Là, choisissez le livre situé en haut à droite et tentez de décoder le message.
Dans la bibliothèque, récupérez la clé dissimulée dans le placard au centre, en bas. Allez à droite, faites demi-tour devant le zombie puis empruntez la sortie centrale. Devant le cachot, cliquez le judas de la porte de gauche. Lisez le message puis faites demi-tour.
Allez toucher le squelette qui vous donnera de précieux renseignements. Faites demi-tour. Sortez à gauche puis faites demi-tour. Vous voici devant l'escalier. Appuyez vous sur le pommeau, en haut à gauche et cliquez au sommet (un peu à gauche) de la pyramide : C'est gagné...

Mais, confidence : Ce n'était pas la peine de vous faire battre le coeur à 170... Il suffisait de cliquez sur ce pommeau dès le départ... Bien sûr, le score était un peu inférieur... Essayez plutôt...
Au fait, j'ai oublié de vous donner le message secret, essayez tout de même de le décoder...

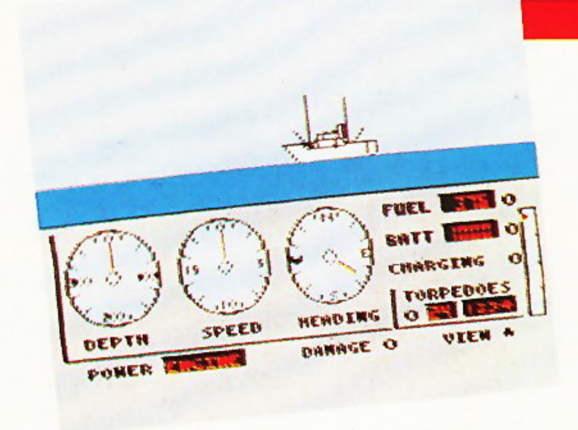
(Heps ! Monsieur ou Mademoiselle Borndilleau, peux tu nous envoyer ton adresse afin que l'on te récompense pour cette solution...)

CONCOURS





Chaque semaine, pendant 3 mois, vous allez pouvoir gagner un ensemble complet Atari XE, c'est-à-dire : la console de jeu avec pistolet et joystick, mais aussi l'extension informatique composée du clavier et du magnéto K7. Un beau cadeau ! De plus, 5 cartouches de jeu viendront consoler ceux qui n'auront pas gagné le premier prix.
• Pour jouer, c'est très simple : il suffit de répondre correctement à la question posée ci-dessous, de découper la page (aucune photocopie ne sera acceptée) et de la renvoyer à Arcades Hebdo avant la date limite.
• Les gagnants seront désignés par un tirage au sort effectué parmi les bonnes réponses que nous auront reçues.
• N'hésitez pas à rendre visite à votre revendeur, il pourra peut-être vous aider.



• Cette simulation de guerre sous-marine s'appelle comment déjà ? Zut ! J'ai perdu la mémoire... et l'emballage de la cartouche ! Allez, aidez-moi à retrouver le titre du programme et je vous récompenserai.

☐ Blue War II
☐ Silent Service
☐ Gato

Date limite : **23 septembre 1988**

Nom : ______________________ Prénom : ______________________

Adresse : ____

____

Age : ____

☐ Je ne possède pas d'ordinateur ou de console
☐ Je possède un : ______________________________

A renvoyer à SORACOM - Concours Atari/Arcades - La Haie de Pan - 35170 BRUZ



Echange contre lecteur 5" 1/4, 124 revues Amstar, Arcades, Amag, Amstrad Magazine, Hebdogiciel, CPC, Tilt + LA BIBLE du programmeur + K7 jeux original 15 K7. Ecrire à DAVET Edmond - Les Codamines - 2 bat. C1 N° 71 - 84300 Cavaillon. Tél. 90.76.19.77.

Vends Amstrad CPC 6128 couleur (sous garantie 4 mois) + 1 manette + nombreuses revues + manuel + CPM + CPM 2.2. Le tout 3500 F. Tél : 56.40.84.88.

Vends Apple IIc + écran couleur + documents + 2000 logiciels : 5000 F à débattre. Vends aussi originaux sur PC : Pirates !, Bob Winner-Mean 18. Tél : 42.96.04.66 (Province), demander Wilfrid.

Echange ou vends nouveautés sur Thomson TO disk. Cherche contacts dans les Yvelines ou région parisienne et enfin vends orgue électronique Yamaha Portasoud PSS150 (très bon état). Demander Frank au 30.56.21.08 après 18h00. Merci.

Vends ou échange nombreuses news sur 520 STF (Explora, Platoon, Ultima IV, Bob Morane, Océan et bien d'autres). Contacts durables et réponse assurée. Fabien FONLUPT - 25 rue Jean Moulin - 76530 Grand Couronne. Tél : 35.67.23.13.

Echange ou vends disc pour CPC 6128. Possède news, et utilitaire : Rampage, Bubble Bobble, Graphic City, Impossible Mission, Iznogoud. Ecrire à : Alain FAUSSONE - 31 avenue Hector Otto ou téléphoner au 93.50.73.40. Demander Alain.

Urgent vends Commodore 64 + 1541 + adap. péritel + écran mono + boîte disquette + Fast Load + nombreux jeux + nombreux util + traitement texte pro + voice Master + 200 dis vierges + 20 livres + câbles. Prix sacrifié à débattre. Tél : 74.95.56.52 après 19h00 ou week-end, Pascal 38090.

Echange pour CPC 464 Amstrad, 2 jeux : Rally 2 et Ghostbusters contre Mach 3 et Out Run. Tél : 49.29.84.05 demander Stéphane. Urgent.

Vends C64 + lecteur cassette + lecteur disquette + Power cartridge + moniteur mono + 1 manette + 1500 jeux dont news (Grysor, C.Games...) 3000 F. FERVAL Djamal - 15 rue des Silos - 47300 Villeneuve s/ Lot. Tél : 53.49.03.80.

Vends ordinateur Exeltel couleur + manette infrarouges + 2 cartouches : Tennis et BASIC + lecteur cassette : 4500 F. Tél : 91.31.46.95, aux heures repas.

Echange news sur Amstrad disks. Possède news. Recherche Rastan, Rimmerumm etc. Sérieux et rapide. Ecrire au Club/Amstrad Nantevillais n° 2 - 14 rue Beauregard - 60440 Nanteuil-le-Haudoin. Réponse assurée.

Recherche programmeur, sur ST, en C et en assembleur 6800, pour création de jeux (Arcade, jeu de rôle, ou...). Dans la région strasbourgeoise contactez M. GUERCHON Patrick - 1 rue d'Orbey - 67100 Strasbourg. Tél : 88.34.23.00.

Vends Amstrad CPC 6128 + moniteur monochrome + adaptateur péritel + nombreux jeux (Beyond The Ice Palace, Pirates) : 3000 F. Tél : 45.82.92.12. Demander Michael.

Vends jeux sur MSX : 4 K7 : 50 F. Altier Lionel. Tél. 66.75.06.19.

Echange jeux sur Spectrum. Possède news : Out Run, Enduro Racer, Renegade, Side Arms, Trantor, California Games... Thierry Philipps - 17, rue Ledemande - 76620 Le Havre. Tél. 35.48.54.98.

Achète joystick "The Boss" (Wico), maximum 100 F. Cherche contacts sur ST (lecteur SF). Tél. 83.97.23.45. Benoît.

Pour Amiga, vends ou échange toute nouveauté jeux et utilitaires (Bugie Boy, Barbarian I et II, Photophaint). Tél. 93.08.21.20. Demander Algabra Christophe. 06 Carros.

Vends MO5 + lecteur de K7 + extension de jeux + manette + nombreux jeux + crayon optique. Prix à débattre. Vente détaillée possible. Tél. (1).43.30.10.89.

Amiga cherche divers contacts dans tous les pays pour échanges de documentation et softs. Chretiennot Gaëtan - 76, rue de l'Aqueduc - 67500 Haguenau. Tél. 88.93.39.08.

Cherche correspondant pour échange de softs sur 520 STF. Adoul Lionel - 99, rue d'Avignon - 30000 Nîmes. Tél. 66.26.07.36.

Echange nombreux logiciels pour C64 dont news : Buggy Boy, Predator, Io, Power at Sea, Cybernoïd. Envoyez vos listes (disks) à Eric Bariller - 4, rue de la Mare aux Fées - 95130 Franconville. Tél. 34.13.43.27. après 18h.

Vends TO8 + lecteur de K7 + joystick + crayon optique + 4 jeux + livres. Etat neuf. Le tout 2 300 F. Sarrazin Olivier - La Velle la Guiche - 71220 St Bonnet de Joux. Tél. 85.24.61.39.

Echange ou copie gratuitement programmes sur Atari ST ou Amiga 500. Possède nombreuses news. Pas sérieux s'abstenir. Ecrire à Alain Manzoni - 35, rue de Larrey - 21000 Dijon. Tél. 80.43.22.76.

Vends Commodore 128 + moniteur couleur + magnéto K7 + nombreux jeux. Le tout 4 500 F à débattre. Tél. 85.30.34.33. après 18h.

Vends RAMs 41256 par 16 : 300 F. Ecrire à Gauchet Claude - 4, rue Jeanne d'Arc - 90800 Buc.

Vends TO8 Thomson + moniteur couleur + lecteur disks + lecteur de cartouches + 30 logiciels (jeux, dont news) + manuel d'utilisation + livre programmes. Le tout 4 000 F (presque neuf : un an). Sans moniteur : 3 000 F. Louvigny Tanguy - Kerhuillieu - 56860 Séné. Tél. 97.66.90.96.

Moi, François achète un Amiga 500 en bon état et encore garanti. De plus, je vends un Commodore 64 (clavier, moniteur, lecteur de disquettes, imprimante et environ 70 disquettes + boîtier, lecteur de cassettes, livres, magazines. Tél. 61.66.10.50.

Echange news ST/Amiga : Buggy Boy, Aaargh.... Recherche Rocket Ranger, Target Renegade sur ST. S'adresser à Berthier Christophe - 7, rue des Pivoines - 62590 Gignies.

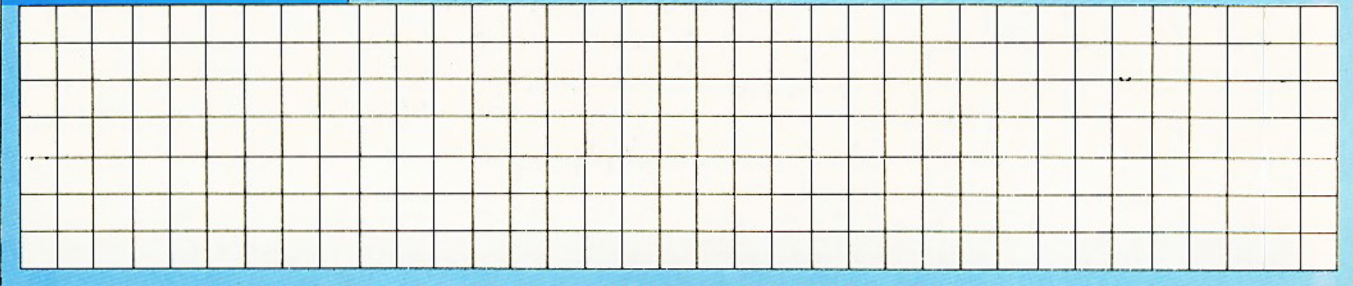
Stop Affaire ! Vends VG 8020 Philips (MSX 1) + moniteur mono + magnéto + 2 manettes + nombreux jeux : CF1, Spirit, Salamander... en K7 et cartouches. Le tout en parfait état de marche et à un prix dément : 3 000 F. (valeur réelle 5 900 F). Tél. 61.92.61.99.

C64 (disk) cherche contacts durables. Possède news. Aviles Pierre - Les Iles de Mars - Tour C - 38800 Le Pont de Claix. Tél. 76.98.28.16.

Vends, échange jeux C64 : Rastan, Gryzor, Side Arms, Karnov, Bionic Commando, Alien, Syndrome, etc. Et jeux sur 520 ST : Bob Winner, Screaming Wings, Out Run, Rolling Thunder. Cherche Tiger Road, Side Arms sur ST, bas prix. Vinckier Laurent - 94, rue JB Dumas - 59160 Lomme.



• Notre service de Petites Annonces est GRATUIT. En revanche, il est IMPERATIF de découper et de remplir, à raison d'un caractère par case (lettre, signe ou espace), la grille ci-dessous. Nous n'accepterons pas de photocopie. • Les petites annonces seront publiées en fonction de la place disponible, de leur ordre d'arrivée et sans garantie de délai. En outre, elles seront introduites sur le SERVEUR 36 15 CODE MHZ. • Nous vous rappelons que vous pouvez vous-même mettre une petite annonce sur le serveur.



A retourner à : Editions SORACOM - Petites Annonces ARCADES - La Haie de Pan - 35170 BRUZ



L'ARME ABSOLUE...
STAR BUY
HOTSHOT
LE DÉFI
DES HÉROS
DU FUTUR
100 % Addictive
GOLD LABEL AWARD
Photos d'écran ATARI ST
Disponible pour : Amstrad Cassette et Disc
Commodore Cassette et Disc
Atari ST / Amiga / IBM PC et Compatibles
Distribué par
UBI Soft
1, voie Félix Eboué
94021 CRETEIL CEDEX
Tél. 1 48 98 99 00
No.1
Go For Gold.. It's Totally
PRISM LEISURE CORPORATION, Unit 1, Baird Road, Enfield, Middlesex EN1 1SJ.
DISPONIBLE DANS LES MEILLEURS POINTS DE VENTE ET DANS LES FNAC

ABONNEZ-VOUS !

S'abonner à Arcades Hebdo, c'est recevoir chaque semaine la revue dans sa boîte à lettres, sans avoir à se déplacer jusqu'au kiosque le plus proche. Mais c'est aussi le meilleur moyen de se prémunir d'une éventuelle augmentation de prix et de réaliser de substantielles économies, voyez ci-dessous !



FRANCE METROPOLITAINE Franco de port	Port à ajouter DOM – TOM ETRANGERS PAR AVION	EUROPE
12 numéros 92 F au lieu de ~~102 F~~	45 F	30 F
24 numéros 175 F au lieu de ~~204 F~~	90 F	60 F
36 numéros 245 F au lieu de ~~306 F~~	135 F	90 F
48 numéros 306 F au lieu de ~~408 F~~	180 F	120 F

NOM ______________________ Prénom : ______________________

Adresse : ______________________

Code Postal : __________ Ville : ______________________

Signature (des parents si mineur)

Ci-joint, un chèque de __________ F pour mon abonnement __________ numéros.

Chèque libellé à l'ordre des Editions SORACOM – La Haie de Pan – 35170 BRUZ

BON DE COMMANDE NUMEROS PRECEDENTS D'ARCADES

Cochez la case de votre choix

JE COMMANDE LE(S) NUMERO(S)

❶ à 20 Fx ______ = __________ ❷ à 20 Fx ______ = __________ ⓫ à 8,50 Fx ______ = __________
❸ à 20 Fx ______ = __________ ❹ à 20 Fx ______ = __________ ⓬ à 8,50 Fx ______ = __________
❺ à 20 Fx ______ = __________ ❻ à 20 Fx ______ = __________
❼ à 20 Fx ______ = __________ ❽ à 20 Fx ______ = __________
❾ à 20 Fx ______ = __________ ❿ à 20 Fx ______ = __________

NOM ______________________ Prénom ______________________

Adresse ______________________

Code postal __________ Ville ______________________

Signature (des parents si mineur)

FRANCO DE PORT

TOTAL [ ]

Ci-joint un chèque libellé à l'ordre des Editions SORACOM – La Haie de Pan 35170 BRUZ.

LA GUERRE L'EMPIRE CONTRE-ATTAQUE DES ETOILES

Que la force soit avec vous et pour toujours !

DOMARK

SPECTRUM



ATARI ST



COMMODORE 64



Distribué par



1, voie Félix Eboué
94021 CRETEIL CEDEX
Tél. 1 48 98 99 00

DISPONIBLE POUR COMMODORE 64, ATARI ST, AMSTRAD CPC ET AMIGA

* DISPONIBLE DANS LES MEILLEURS POINTS DE VENTE ET DANS LES FNAC *(dès la sortie du produit)*